

BECAS* Y AYUDAS AL ESTUDIO

Alumnos internacionales

*Entendidas como la aplicación de un descuento sobre los honorarios de docencia

2024/2025

BECAS EXCELENCIA

Becas Excelencia Académica 25%

Pág. 3

BECAS PROYECTOS

Becas Jóvenes Creadores

Pág. 5

OTRAS BECAS

Becas Oficiales Ministerio
de Educación

Pág. 22

Bonificaciones para familiares de
alumnos

Pág. 23

**Condiciones Generales
de Participación**

Pág. 24

Condiciones de Renovación

Pág. 26

Criterios de Evaluación

Pág. 27

BECAS EXCELENCIA ACADÉMICA 25%

UDIT apuesta por los alumnos que obtengan una **nota media igual o mayor a 9 sobre 10** en los dos últimos años de Bachillerato/Preparatoria. Podrán solicitar las ayudas aquellos alumnos de nuevo ingreso que hayan reservado plaza para el primer curso completo de Grado (60 ECTS).

Entre todas las candidaturas recibidas, el Comité de Becas y Ayudas al Estudio de UDIR decidirá los expedientes merecedores de la Beca de Excelencia Académica. **Los criterios de adjudicación serán la nota más alta y en caso de empate la fecha de reserva de plaza del candidato.**

La beca podrá tener continuidad en cursos posteriores siempre que el alumno mantenga una nota media en el **expediente de 9 o 9.5**, según la beca obtenida en la calificación global 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 beca sin haber finalizado bachillerato presentando las calificaciones que tengan hasta el momento.**

Será necesario que haya cursado al menos un semestre de segundo de Bachillerato o del último año de Preparatoria.

Convocatoria

UDIT celebrará comités de becas periódicamente para informar de las resoluciones adoptadas en función de las solicitudes recibidas.

Los comités para esta beca son: 15 de Febrero 2024 y 30 de Mayo 2024.

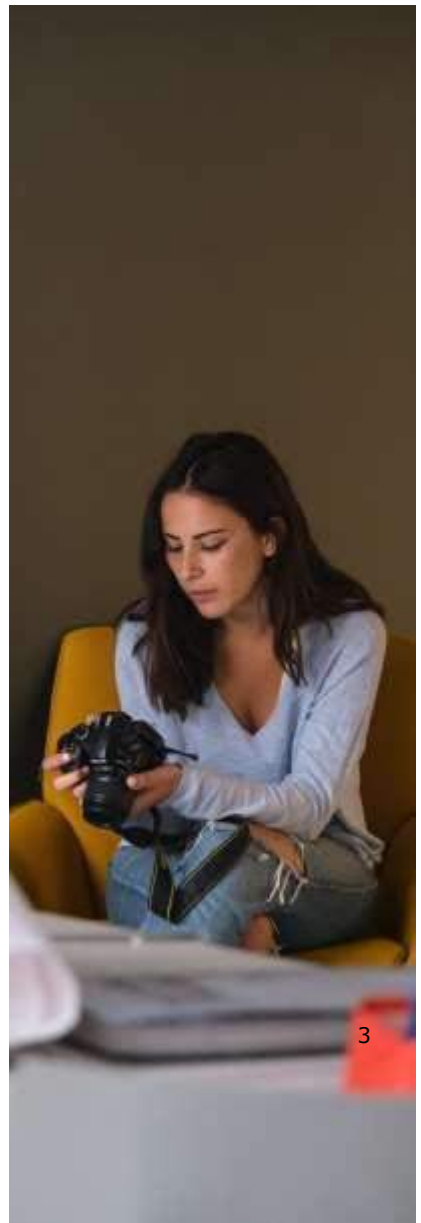
El alumno podrá decidir en qué comité participar, **no pudiendo presentarse a más de uno**. UDIR valorará las candidaturas por comité, titulación, y nota media de cada participante. Las Becas de Excelencia se irán concediendo a los estudiantes hasta la finalización del importe destinado para tal fin. UDIR facilitará el acceso a todos los futuros alumnos al [formulario online de inscripción](#) a través del correo electrónico de los candidatos.

Solicitudes

El alumno deberá presentar junto con su solicitud telemática la siguiente documentación en formato digital.

1. Expediente de Bachillerato/ Preparatoria Apostillado/ Legalizado antes de septiembre 2024. Volante de Homologación.
2. Carta de recomendación firmada por el director, Jefe de Estudios, profesor, orientador persona que el candidato considere oportuna del centro donde cursa bachillerato.

El porcentaje de beca será de **hasta un 25%** en función de la nota aportada



BECAS JÓVENES CREADORES

UDIT, convoca la XVII Edición de las Becas 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 2024/25 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, Publicidad y Creación de Marca, Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales, Animación, Grado en Desarrollo de Software Full Stack, Grado en Ciencia de Datos e Inteligencia Artificial y en el Grado en Ingeniería Matemática.

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 si la calidad de las obras presentadas no alcanzase el nivel o las condiciones requeridas en las bases.

Bases de participación

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

Primera Participantes

Podrán participar futuros estudiantes de UDIT 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 XVII Edición de la presente convocatoria. **Sólo podrán optar a las ayudas los alumnos que hayan realizado la reserva de plaza.**

Segunda Presentación de las obras

Cada participante enviará su solicitud de beca debidamente cumplimentada de manera telemática hasta el **11 de marzo de 2024** (inclusive). Si tuviera que entregar parte de la obra en formato físico, deberá traerla personalmente o enviarla por mensajero o correo certificado a la Atención del Departamento de Admisiones y Orientación Universitaria UDIT (Avenida Alfonso XIII, 97. CP 28016. Madrid) hasta el 5 de diciembre (inclusive).

UDIT facilitará el acceso a todos los futuros alumnos al formulario online de inscripción a través del correo electrónico de los candidatos. El participante deberá entregar las piezas solicitadas en cada una de las becas.

La ausencia de datos o su inexactitud puede 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 que dará fuera de la convocatoria. UDIT hará una preselección de los trabajos finalistas.

La Fundación se pondrá en contacto con cada uno de los candidatos preseleccionados a partir del 2 de abril de 2024. Posteriormente se citará a los candidatos preseleccionados en los días siguientes para presentar y defender su proyecto ante el Jurado bien de forma presencial, videoconferencia o por vídeo.

Tercera Selección y Jurado

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 el Jurado de la preselección.

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.

Cuarta Resolución, promoción y difusión de los artistas premiados

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 fuera necesario.

La resolución de las becas se comunicará el 9 de abril de 2024. Los alumnos premiados se comprometen a colaborar con la Fundación en eventos de promoción y difusión de su obra, organizados por UDIT (exposiciones, pasarelas, publicaciones, etc.).

Para la aceptación de la beca, es necesario la formalización de la matrícula antes del 11 de marzo. En caso contrario, se entenderá que se desestima la beca por lo que ésta será otorgada al siguiente candidato.

Las siguientes Convocatorias de la beca de Jóvenes Creadores serán como fechas límite: 15 de febrero 2024 y 30 de mayo 2024.

Quinta Premios

Se otorgarán becas 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, Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales, Animación, Grado en Desarrollo de Software Full Stack, Grado en Ciencia de Datos e Inteligencia Artificial y en el Grado en Ingeniería Matemática, 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** en la calificación global y haya aprobado todas las asignaturas cursadas en primera convocatoria.

El alumno que al finalizar el curso apruebe todo en primera convocatoria, pero consiga una nota media entre el 7 y el 8, verá reducida su beca en un 50% para el curso siguiente.

Séptima Retirada de las obras

El alumno becado deberá participar en el desarrollo de actividades de la universidad. Las obras no ganadoras deberán ser retiradas en persona o por tercero autorizado antes del 8 de septiembre de 2024. Una vez pasado este plazo no tendrán derecho alguno a reclamación de las mismas.

UDIT declina expresamente cualquier responsabilidad por pérdida de las obras y embalajes que concurran 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

Inmersos en un momento sociocultural donde el sector agrícola sufre el golpe del cambio climático en cuanto a la recolección de aceitunas, proponemos un nuevo reto para la **XVII edición de la beca de Jóvenes Creadores**.

Si bien este año se ha reducido la recolección de aceituna entre un 50 y un 60%, procuraremos poner en valor, con el fin de crear conciencia social ante el cambio climático que provoca tal crisis medio ambiental y alimenticia, uno de los productos más destacados de nuestro país: la aceituna.

¿De qué otra manera podemos aprovechar nuestra preciada aceituna que no sea para alimentarnos? El estudio de diseño **Naifactory Lab** contestó a esta pregunta hace unos años cuando inventó un material respetuoso con el medio ambiente fabricado con huesos de oliva. Sometido a diferentes tratamientos, el hueso de aceituna puede proporcionar materiales de diferentes acabados y resistencias que nos dan juego a la hora de utilizarlos como sustitutos de, por ejemplo, el corcho o el plástico y cuya resistencia puede asemejarse al de la madera.

Centrándonos en la idea de la reutilización y aprovechamiento de recursos naturales, os proponemos diseñar un producto cuya particularidad no sea solamente el estar fabricado con huesos de aceituna procesados, si no que sea reutilizable siguiendo las etapas evolutivas de un bebé. El producto en sí mismo puede ser o bien un juguete o un mueble y deberá poder transformarse evolutivamente hasta 3 veces de acuerdo con los momentos claves del desarrollo físico y cognitivo de sus usuarios.

Referencias:

- Libro: McDonough, William y Braungart, Michael (2005). "De la cuna a la cuna: rediseñando la forma en que hacemos las cosas". Madrid: MCGRAW-HILL
- Artículo: Cortina, Paloma (20 de abril de 2021). "Reolivar: cómo fabricar biomateriales con huesos de aceituna". Heblemosdeempresas.com. <https://hablemosdeempresas.com/empresa/reolivar-huesos-de-aceituna/>
- Página web: <https://naifactorylab.com/quienes-somos/>



Cortina, Paloma (20 de abril de 2021). "Reolivar: cómo fabricar biomateriales con huesos de aceituna"

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 el objeto previamente analizado, adaptándolo a la necesidad planteada.

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico Temática

SALUD MENTAL

La salud mental se está convirtiendo en uno de los principales temas de debate en nuestra sociedad. Un altísimo porcentaje de jóvenes declaran padecer algún tipo de trastorno de esta naturaleza. Hay un amplísimo campo de actuación para la concienciación y la información de la sociedad.

Reto

Cómo dar visibilidad y normalizar los problemas de salud mental entre los jóvenes.

Te proponemos que desarrolles:

Pasos a seguir

1. Crear el concepto de una campaña de concienciación.
2. Proponer un claim para esa campaña.
3. Elaborar la gráfica básica de la campaña, incluyendo tipografía, ilustración y/o fotografía.
4. Plantear una estrategia de concienciación con esa campaña a través de las Redes Sociales, dirigiéndonos al público más joven.
5. Elaborar un vídeo de 15 segundos para ser emitido en los medios audiovisuales y canales de internet.
6. Diseñar una versión de la campaña en medios de publicidad exterior, con marquesinas digitales, con movimiento.

7. Crear una acción de "guerrilla" en el corazón de las grandes ciudades para movilizar a la ciudadanía en primera persona.

8. Dossier informativo: Se elaborará un dossier informativo exponiendo el motivo y desarrollo de la propuesta. Dicho dossier deberá presentarse en formato online y tener las siguientes características:

Cómo presentar el proyecto

- Portada donde se indicará: Nombre, apellido, fecha de nacimiento, email personal.
- Índice.
- Desarrollo de la memoria, que deberá contener:
 - a. Introducción.
 - b. Público objetivo (personas a las que va dirigida la propuesta).
 - c. El porqué de la propuesta.
 - d. Cómo he hecho la propuesta.
 - e. Piezas realizadas.
 - f. Materiales utilizados.

Importante

El dossier se deberá presentar encuadrado y dentro de una carpeta, junto con la presentación de las diferentes piezas.

Las piezas audiovisuales se enviarán por <https://wetransfer.com/>



Hablemos
Alcaldía de Barranquilla
30 de septiembre de 2022



Grado en Diseño de Interiores Temática

Objetivo del proyecto

EL OCIO EN LA GENERACIÓN Z

El concepto de ocio ha cambiado. Hoy en día, el tiempo invertido en diversión o en aquellas cosas que nos gustan, ha dejado de ser únicamente el tiempo residual que nos permite la jornada laboral. Los miembros de la Generación Z están cultivando sus intereses, pasatiempos y actividades de ocio, como si fueran un trabajo independiente a tiempo completo.

Encontrar a personas con las que compartir los mismos intereses o inquietudes cada vez es más accesible gracias a la tecnología y las redes sociales, lo que ha influido en la forma de relacionarse, comunicarse y divertirse de esta generación.

Los clubs sociales tradicionales están siendo reemplazados por espacios virtuales y experiencias en línea que fomentan la interacción social de una manera única, y diferente a tiempos pasados. Ejemplos de ello son los clubs de *gaming*, *eSports*, *DJing*...

Sin embargo, las últimas tendencias están cambiando la direccionalidad, y de nuevo encontramos espacios físicos que muestran cómo la Generación Z entiende la recreación, el bienestar y la comunidad en general.

Teniendo en cuenta lo anteriormente descrito, se pide **diseñar un espacio que reinterprete las nuevas formas de ver el ocio, centrándose principalmente en las aficiones e intereses del futuro alumno, y solicitante de la beca.**

La propuesta deberá incluir algún ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible). Con el fin de poner el valor la conciencia y el compromiso de la generación Z en cuestiones sociales y ambientales, promocionando un mundo más sostenible y equitativo al integrar de forma natural los ODS en su día a día.

El tamaño del espacio podrá adecuarse a lo que el solicitante considere necesario. Las piezas finales (bocetos, ilustraciones, diagramas, vídeos, desarrollos, etc.) tampoco están acotadas dejando libertad creativa, lo que aportará el verdadero valor de la propuesta. **No se esperan planos a escala perfectamente representados, ni infografías concretas y definidas. Se trata de presentar una propuesta, donde se muestre un interés investigativo del tema propuesto, creatividad y soluciones justificadas.**



Grado en Diseño Audiovisual e Ilustración Temática

EXCESO DE PLÁSTICOS

Estamos generando y desechando plásticos a un ritmo que excede nuestras capacidades sostenibles. Durante varios años, nuestro planeta ha evidenciado signos alarmantes de saturación por este material prácticamente inalterable, el cual representa una amenaza inminente para la supervivencia de numerosas especies marinas. Además, está transformando los vertederos en auténticos focos de degradación ambiental, los cuales representan un peligro latente tanto para la diversidad biológica como para la salud de la población humana.

Reto

Cómo reducir el uso de plásticos en los diversos ámbitos del consumo

Pasos a seguir

Te proponemos que desarrolles:

1. Prepara un álbum de pegatinas dirigida a un público más joven que concencie sobre este tema. Cada pegatina debe ser una ilustración 100% original, realizada por ti. Diseña al menos 20 de esas pegatinas o cromos.
2. Piensa un nombre o título para este álbum.
3. El álbum deberá ser un cuaderno con contenido gráfico, no un mero soporte para los cromos. Escribe textos cortos que acompañen en cada página.
4. Crea una campaña en Redes sociales que juegue con los mismos elementos y que sirva también para concienciar.
5. Dossier informativo: Se elaborará un dossier

informativo exponiendo el motivo y desarrollo de la propuesta. Dicho dossier deberá cumplir con las siguientes características:

Cómo presentar el proyecto

- Portada donde se indicará: Nombre, apellido, fecha de nacimiento, email personal.
- Índice.
- Desarrollo de la memoria, que deberá contener:
 - a. Introducción.
 - b. Público objetivo (personas a las que va dirigida la propuesta).
 - c. Justificación de los motivos que sustentan la propuesta.
 - d. Descripción del enfoque y la metodología utilizada en la creación de la propuesta.
 - e. Presentación de las piezas creadas.
 - f. Materiales utilizados

Importante

El dossier se deberá presentar encuadrado y dentro de una carpeta, junto con la presentación de las diferentes piezas. Las piezas audiovisuales se enviarán por <https://wetransfer.com/>



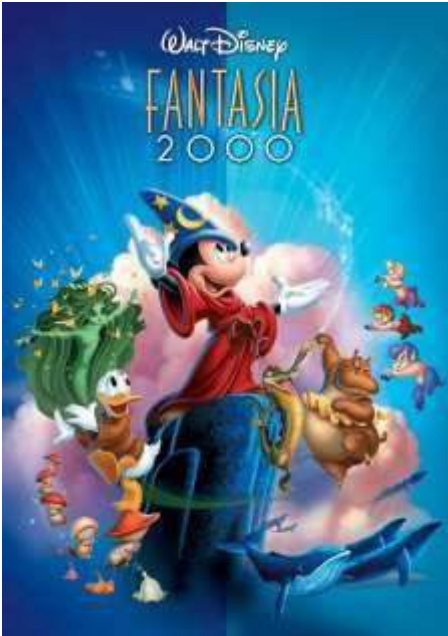
Grado en Animación Temática

LAMÚSICA

Desde la invención del cine sonoro la música ha acompañado a la animación y ha sido una parte muy importante de ella.

Desde los primeros cortometrajes de Disney Silly Symphonies hasta las míticas Fantasía y Fantasía 2000 han hecho que Disney triunfara por su animación pero también por su música, no es casualidad que la gran mayoría de los éxitos de Disney sean películas con números musicales.

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



Trabajo a presentar

Diseño y creación de los personajes.

- Nombre y origen de los personajes.
 - Desarrollo de un pequeño guion de nuestra historia.
 - Creación de algunos fondos para nuestra historia
 - Puesta en escena de los personajes 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 UDIT
- Tráete un pen-drive con el trabajo o un link de acceso en la red y... ¡buena suerte!



Referencias:

<https://youtu.be/vOGhAV-84iI>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Fantas%C3%ADa_\(pel%C3%ADcula\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Fantas%C3%ADa_(pel%C3%ADcula))

https://es.wikipedia.org/wiki/Fantas%C3%ADa_2000

Grado en Diseño de Moda y Grado en Gestión y Comunicación de la Moda Temática

Vivienne Westwood

Vivienne Westwood (1941 – 2022), fue una icónica diseñadora de moda británica que ha dejado una profunda huella en la industria de la moda y el activismo a lo largo de su vida. Comenzó su carrera en la década de 1970, y su estilo deconstructivista y rebelde rápidamente la catapultó a la vanguardia del movimiento punk y de la moda alternativa.

Westwood fundó su tienda "SEX" en Londres, actual "World's End", que se convirtió en un epicentro de la subcultura punk. Allí, comenzó a desarrollar diseños provocativos y vanguardistas que desafiaron las normas sociales y los límites del género en su época. Uno de sus diseños más emblemáticos es la camiseta con la imagen de la Reina Isabel II con imperdibles en los ojos, una declaración audaz contra la monarquía y el establishment.

A lo largo de las décadas, Vivienne Westwood ha continuado innovando en la moda, fusionando la tradición sartorial británica (desde Saville Row hasta el tartán escocés) con elementos típicos de la moda underground. Ha influido en generaciones de diseñadores con su creatividad y su enfoque en la sostenibilidad y la conciencia ambiental. También ha abrazado el activismo, siendo una firme defensora de cuestiones como el cambio climático y los derechos humanos. Su compromiso con la responsabilidad social y su influencia en la moda sostenible son notables.

Vivienne Westwood ha revolucionado la moda con su estilo audaz y provocativo al tiempo que ha utilizado su fundación como plataforma para abogar por el cambio social y ambiental.

Tras su muerte, su legado perdura como un testimonio del poder de la moda para ser una fuerza de expresión y cambio en el mundo. Queda como director creativo de las líneas de moda de la marca quien sería el marido de la diseñadora y colaborador habitual suyo, el austríaco Andreas Kronthaler.



Vivienne Westwood en 2012

Proyecto Diseño de Moda

Teniendo en cuenta esta información, diseña una propuesta de colección de moda inspirada en la diseñadora Vivienne Westwood. 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.
2. Descripción del concepto.
3. 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.



Naomi Campbell en el desfile de Vivienne Westwood, Otoño



Colección "Unisex" de Andreas Kronthaler for Vivienne Westwood, Otoño - Invierno 2015

Proyecto Gestión y Comunicación de la Moda

Teniendo en cuenta esta información, se pide a los candidatos diseñar una propuesta de campaña de comunicación para la marca Vivienne Westwood. 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

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.
3. Creación y diseño de todo el contenido y los mensajes de la campaña.

Ejemplos futuros:

1. Realidades alternas: Un juego de realidad virtual que emplea Inteligencia Artificial para interpretar las respuestas emocionales del jugador, de manera que ajusta la narrativa y las interacciones en tiempo real para maximizar la inmersión.

2. Juegos bio-integrados: Videojuegos que usan Inteligencia Artificial para interactuar directamente con las señales biológicas del jugador. De esta manera pueden adaptar la jugabilidad según el estado mental y físico del usuario.

3. Mundos evolutivos: Mundos virtuales en constante evolución, donde los eventos y cambios son impulsados por la Inteligencia Artificial en vez de ser predefinidos.

4. Historias infinitas: Juegos que no se repiten, teniendo desarrollos únicos e infinitos para cada jugador. La Inteligencia Artificial escribe y genera las historias de manera continua, creando una experiencia totalmente personalizada.



Piezas finales a entregar:

1. Documento (Obligatorio): Un ensayo, diseño conceptual o memoria que detalle el problema que se aborda y cómo la Inteligencia Artificial es utilizada para ofrecer una solución o experiencia innovadora. Debe contener entre 2 y 10 páginas, excluyendo portadas, índices y bibliografía.

2. Vídeo presentación (Opcional): Un vídeo en el que presentes y defiendas tu propuesta, explicando el problema propuesto dentro del mundo de los videojuegos y la relevancia de la Inteligencia Artificial en la propuesta. El vídeo debe tener una duración comprendida entre 3 y 10 minutos.

3. Otros materiales (Opcional): Cualquier otro recurso que consideres adecuado para enriquecer tu propuesta, como prototipos jugables, demos, arte conceptual, storyboards, diagramas de flujo del juego, entre otros.

Criterios de Evaluación:

- Originalidad y relevancia del problema abordado en el contexto del videojuego.
- Integración innovadora y coherente de la Inteligencia Artificial en la mecánica y narrativa del juego.
- Rigor y claridad en la presentación del documento.
- Calidad en la presentación de vídeo (si se proporciona).
- Relevancia y calidad de otros materiales entregados.

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.

Ingeniería Matemática

Ciencia de Datos e Inteligencia Artificial

Desarrollo de Software Full-Stack 2023 Temática

Resolviendo el Futuro con Inteligencia Artificial

La Inteligencia Artificial ha estado presente desde hace décadas en nuestro entorno a través del cine en películas como "Her", "Blade Runner" o "2001: Una Odisea en el Espacio", aunque los algoritmos propios de la Inteligencia Artificial llevan utilizándose desde los años 40.

Hoy en día, el avance y auge de la Inteligencia Artificial es mucho más claro, y ha proporcionado soluciones a problemas que antes eran imposibles de resolver. Las posibilidades son muy amplias, desde el incremento del uso de la Inteligencia Artificial en aplicaciones que utilizamos en nuestra vida cotidiana, hasta lograr solucionar desafíos complejos presentes en nuestra sociedad. El gran problema es averiguar cuáles el límite de las soluciones que nos puede ofrecer.

Desafío para los solicitantes

Visualiza un problema específico de cualquier área, ya sea un desafío que enfrentamos en la actualidad o uno que creas que pueda surgir en el futuro. Proporciona una solución innovadora mediante la integración y aplicación de la Inteligencia Artificial. Esta solución puede llevarse a cabo mediante algoritmos clásicos de la Inteligencia Artificial o con cualquiera de las herramientas de Inteligencia Artificial generativa que están apareciendo hoy en día.

Ejemplos actuales:

1. Optimización del tráfico urbano:

Utilizar la Inteligencia Artificial para analizar y predecir patrones de tráfico, permitiendo ajustes en tiempo real de semáforos y rutas, reduciendo congestiones y emisiones.

2. Diagnóstico médico anticipado:

Aplicar algoritmos propios de la Inteligencia Artificial para analizar imágenes médicas, identificando enfermedades en etapas tempranas o consiguiendo prevenir enfermedades genéticas antes que realicen su aparición.

3. Personalización de experiencias:

Múltiples aplicaciones utilizan algoritmos de la Inteligencia Artificial para personalizar la experiencia del usuario, adaptándose a sus gustos.

4. Educación personalizada: La Inteligencia Artificial es capaz de adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante.



Ejemplos futuros:

- 1. Gestión de recursos en colonias espaciales:** Aplicar la Inteligencia Artificial para monitorizar y gestionar eficientemente los recursos en hábitats extraterrestres, garantizando la sostenibilidad y seguridad de sus habitantes.
- 2. Comunicación entre especies:** Utilizar Inteligencia Artificial para decodificar y traducir señales y gestos de animales, permitiendo una comunicación básica entre humanos y otras especies.
- 3. Erradicación de enfermedades:** La Inteligencia Artificial puede ser capaz de descubrir nuevos tratamientos o terapias que permitan tener una vida más larga y saludable.
- 4. Resolución de conflictos:** Usar la Inteligencia Artificial para mediar en conflictos políticos de manera pacífica y, por consiguiente, evitar guerras.



Piezas finales a entregar:

- 1. Documento (Obligatorio):** Un ensayo, disertación o memoria que detalle tu problema elegido y cómo la Inteligencia Artificial, con ayuda de las matemáticas y la programación si resultan procedentes, podrían ofrecer una solución. Debe tener entre 2 y 10 páginas, sin contar portadas, índices, y bibliografía.
- 2. Vídeo presentación (Opcional):** Un vídeo en el que presentes y defiendas tu propuesta, explicando y argumentando la relevancia del uso de la Inteligencia Artificial en el contexto del problema presentado. El vídeo debe tener una duración comprendida entre 3 y 10 minutos.
- 3. Otros materiales (Opcional):** Cualquier otro material que consideres relevante para fortalecer y contextualizar tu propuesta, ya sea una simulación, un prototipo de software, gráficos, visualizaciones o diagramas, entre otros.

Criterios de Evaluación:

- Originalidad y relevancia del problema identificado.
- Coherencia de la solución propuesta utilizando IA, (con ayuda de las matemáticas y la programación si resultan procedentes).
- Rigor y claridad en la presentación del material escrito.
- Calidad en la presentación de vídeo (si se proporciona).
- Relevancia y calidad de otros materiales entregados.

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 al

Grado en Publicidad y Creación de Marca Temática

Objetivo del proyecto

BIENESTAR ANIMAL

La convivencia del ser humano con el resto de especies se está convirtiendo en una de las principales preocupaciones de los más jóvenes. Desde la ganadería intensiva, a la utilización de animales en espectáculos cruentos, pasando por el abandono de mascotas, etc. Son muchos los aspectos referidos al bienestar animal que son objeto de debate social.

RETO

Cómo mejorar la coexistencia de humanos y animales.



Trabajo a presentar

- Crear el concepto de una campaña de concienciación.
- Proponer un claim para esa campaña.
- Elaborar la gráfica básica de la campaña, incluyendo tipografía, ilustración y /o fotografía.
- Plantear una estrategia de concienciación a través de las Redes Sociales, dirigiéndose a un público más joven.
- Elaborar un vídeo de 15 segundos para ser emitido en los medios audiovisuales y canales de internet.
- Diseñar una versión de la campaña en medios de publicidad exterior, con marquesinas digitales y con movimiento.
- Crear una acción de "guerrilla" en el corazón de las grandes ciudades para movilizar a la ciudadanía.
- Dossier informativo: Se elaborará un dossier informativo exponiendo el motivo y desarrollo de la propuesta. Dicho dossier deberá cumplir con las siguientes características:
 - Portada: Indicando nombre, apellido, fecha de nacimiento y el email personal.
 - Índice.
 - Desarrollo de la memoria, que deberá contener:
 - a. Introducción.
 - b. Público objetivo.
 - c. Justificación de los motivos que sustentan la propuesta.
 - d. Descripción del enfoque y la metodología utilizada en la creación de la propuesta.
 - e. Presentación de las piezas creadas.
 - f. Materiales utilizados.

Importante

El dossier se deberá presentar encuadrado y dentro de una carpeta, junto con la presentación de las diferentes piezas. Las piezas audiovisuales se enviarán por <https://wetransfer.com/>

BECAS OFICIALES MINISTERIO DE EDUCACIÓN ESPAÑA

Los alumnos que dispongan de pasaporte español y vayan a realizar un Grado en UDIT podrán optar a las becas oficiales del Ministerio:

- A.** Becas de carácter general para cursar estudios de Grado.
- B.** Becas de colaboración para cursar estudios de Grado.
- C.** Becas y ayudas a la movilidad de estudiantes de Grado Erasmus o Séneca.

La convocatoria para el curso 23/24 inició en **Marzo** y finalizó en **Mayo**.

Para más información consulta la web del Ministerio donde se publican actualizaciones e información sobre becas y ayudas: educacionyfp.gob.es

BONIFICACIONES PARA FAMILIARES DE ALUMNOS

Los alumnos que tengan hermanos o familiares matriculados en el Centro o que hayan terminado sus estudios en UDIT, podrán beneficiarse de una exención sobre el coste de la Docencia. Cada alumno podrá beneficiarse de una de las siguientes bonificaciones.

Los nuevos alumnos de UDIT que se encuentren en la situación de cumplir más de una de estas bonificaciones podrán beneficiarse de la que les conceda una mayor exención sobre los costes de la Docencia

Bonificación por hermano

-12%

Ayuda del 12% sobre los costes de docencia para el primer hermano de un alumno o antiguo alumno en UDIT.

La bonificación por hermandad se aplica siempre a partir del primer hermano de un alumno, quedando exento de dicha bonificación el propio alumno actual de la universidad.

-25%

Ayuda del 25% sobre los costes de docencia para el segundo hermano o sucesivo de un alumno o antiguo alumno en UDIT.

En el caso de que haya tres o más hermanos matriculados en la Universidad, el primero en hacerlo quedaría exento de esta bonificación, el segundo sería beneficiario de un 12% y el tercero y sucesivos, de un 25% sobre los costes de docencia.

Bonificación por primo hermano

-10%

Ayuda del 10% sobre los costes de docencia para primos consanguíneos de un alumno o antiguo alumno en UDIT.

En el caso de que se matriculen dos hermanos consanguíneos, primos ambos de un actual alumno de UDIT, uno de ellos se beneficiará de la bonificación del 10% correspondiente a primos, mientras que el segundo se beneficiará del 12% correspondiente a un primer hermano.

CONDICIONES GENERALES DE PARTICIPACIÓN

Primera. Reserva de Plaza

Es requisito indispensable para optar a una beca de UDIT haber realizado previamente la reserva de plaza. Ésta será devuelta si el alumno finalmente no cumple los requisitos legales de acceso.

Segunda Premiados

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 de la fecha de cada Comité según el periodo de matriculación.

Tercera Renovación

Todas las ayudas concedidas por UDIT se podrán renovar automáticamente o recuperaren los años posteriores, siempre y cuando se cumplan los requisitos fijados.

Cuarta Concurrencia y Exclusión

Las becas de 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 UDIT se aplican **sobre los importes de las últimas mensualidades del curso matriculado.**

Séptima Disciplina

La Dirección de UDIT 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 UDIT durante el periodo de permanencia del alumno en UDIT.

Las personas titulares de los trabajos que resulten ganadores cederán a 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 udit.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 UDIT, actividades solidarias de la Universidad, eventos extra académicos, ferias, talleres...

Si un alumno abandona los estudios,

Duodécima Abandono de estudios

no tendrá derecho a la ayuda en el caso de retomar los mismos.

CONDICIONES DE RENOVACIÓN 24/25

Todas* las ayudas concedidas por UDIT se podrán renovar automáticamente o recuperar en años posteriores, siempre y cuando se cumplan los requisitos fijados que se detallan a continuación.

BECAS POR EXCELENCIA ACADÉMICA

Beca Excelencia Académica

1. Aprobar todas las asignaturas cursadas en primera convocatoria.
2. **Mantener una nota media en su expediente entre 9-10 puntos en la calificación global.**
3. Participar en el desarrollo de actividades de la Universidad.

En la resolución de renovación de la beca se tendrá en cuenta, además de los criterios de renovación, la implicación del alumno en el desarrollo de las actividades colaborativas de la universidad

BECAS POR PROYECTOS

Jóvenes Creadores

1. Aprobar todas las asignaturas cursada sen primera convocatoria y mantener una nota media en el expediente igual o superior a 8 puntos en la calificación global (**100% de la beca**).
2. Superar la totalidad de los créditos matriculados en convocatoria ordinaria, y obtener una nota superior a 7 pero inferior a 8 puntos en la calificación global (**50% de la beca**).
3. Participar en el desarrollo de actividades de la Universidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN 24/25

Todas las ayudas solicitadas a UDIT se evaluarán por un comité que otorgará la cuantía de la ayuda en función de los criterios de calificación que se detallan a continuación.

BECAS POR EXCELENCIA ACADÉMICA

Beca Excelencia Académica

1. Expediente de Bachillerato/Preparatoria actualizado al último boletín de notas disponible.
2. Carta de recomendación firmada por el director, Jefe de Estudios, profesor u orientador.

El comité podrá tener en cuenta la fecha de reserva de plaza, situación económica familiar y la nota media de la titulación de acceso en el momento de solicitud de la ayuda a UDIT.

BECAS POR PROYECTOS

Jóvenes Creadores

1. Piezas solicitadas en cada una de las titulaciones, en formato digital.
2. Expediente de Bachillerato/Preparatoria actualizado al último boletín de notas disponible.



**UDIT trabaja en las causas solidarias y,
en su nombre, se otorgan las becas**

CAMPUS UNIVERSITARIOS SITUADOS EN EL CENTRO DE MADRID

Edición octubre 2023
Alumnos internacionales

Campus Grados y Postgrados

Avda. Alfonso XIII, 97-99
28016 Madrid

C/ Colombia, 44, 28016
Madrid

Metro

Colombia, Alfonso XIII,
Av. de la Paz

Bus

40,7,87,11

Campus CFGS

C/ Moscatelar 10,12,
28034 Madrid

Metro

Arturo Soria y Esperanza

Bus

120, 122