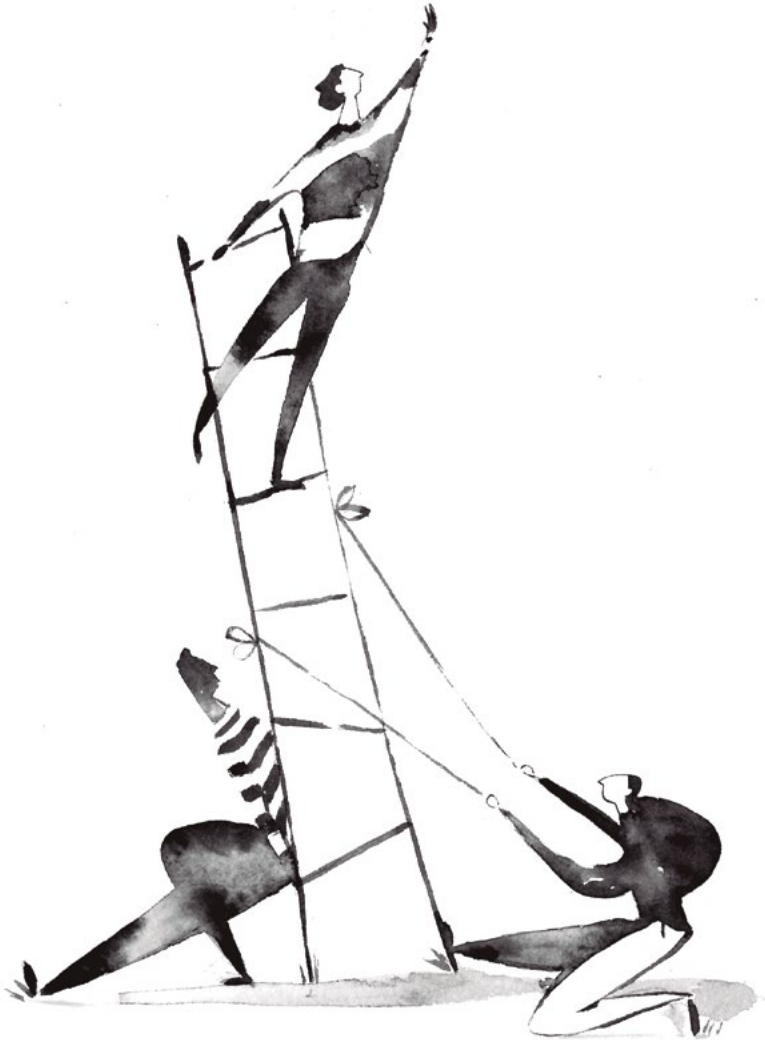

Curso Académico **2021 / 2022**

Becas y ayudas al estudio



Fundación Universitaria
Diseño y Empresa

ESNE

Escuela Universitaria
de Diseño, Innovación
y Tecnología

Instagram
@esne

Twitter
@esne_es

Facebook
@esne.eud

LinkedIn
esne



2

Becas jóvenes creadores

16

Becas 100% excelencia académica

17

Becas excelencia académica

18

Becas diseño solidario

19

Ayudas a la Movilidad

20

Becas Impulso STEAM

Ayuda de Estudios Alumnos de CFGS

21

Becas oficiales Ministerio de Educación

Continuidad de Estudios en ESNE

22

Bonificaciones para Familiares de Alumnos

23

Condiciones

Becas jóvenes creadores

La Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE, convoca la XV 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 ESNE en el Campus de Madrid. Estas ayudas pretenden impulsar el talento de los nuevos alumnos del curso 2021/22 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 en el Título Oficial Británico en 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 si la calidad de las obras presentadas no alcanzase el nivel o las condiciones requeridas en las bases. Los premiados serán publicados en la web oficial de ESNE (esne.es).

↳ Bases de participación

Primera Participantes

Podrán participar jóvenes nacionales o internacionales 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 las Becas de Jóvenes Creadores. Solo podrán optar a las ayudas los alumnos que hayan realizado la reserva de plaza¹ para el primer curso de las titulaciones que se imparten en ESNE, antes de junio 2021.

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

Segunda Temática

Las propuestas deben reunir los requisitos solicitados para cada titulación y mostrar la capacidad y potencial de creatividad y diseño del candidato. Deberán presentarse obligatoriamente tanto en formato físico, como en digital (Google Drive, We Transfer...). Toda la documentación se presentará en un sobre, paquete o bolsa cerrada indicando fuera de la misma el nombre y apellidos del solicitante. Los trabajos que se presenten deberán estar relacionados con la temática y el candidato deberá explicarlo y defenderlo por escrito al presentar el material. A continuación, se detalla la temática específica de cada titulación.

Grado en Diseño de Moda Temática

“Somos agentes del cambio. Desafiamos los límites para fabricar productos de lujo de manera que se ajuste al mundo en el que vivimos hoy: hermoso y sostenible. Sin concesiones.

Stella McCartney

Stella McCartney nació en el seno de una familia de creadores, legendarios en público y normales en casa. Su madre y musa, la fotógrafa activista Linda McCartney, la mantuvo conectada con sus raíces y la llevó a apreciar de forma innata la belleza. Graduada

en Central St Martins, se volvió reconocida por su elegante sastrería, su estética atrevida y la energía masculina de su ropa de mujer. En 1997, fue nombrada Directora Creativa de Chloé y, en 2001, lanzó su propia firma de moda de lujo y mostró su primera colección en París.

Vegetariana, nunca ha usado cuero, plumas o pieles lo que supone algo revolucionario, entonces y ahora. Desde que se plantaron esas primeras semillas, la marca ha aumentando su liderazgo de pensamiento en sostenibilidad a través de la innovación de materiales y procesos.

Teniendo en cuenta esta información, se pide a los candidatos diseñar una propuesta de colección de moda inspirada en la marca Stella McCartney. Se valorará la creatividad del aspirante para conseguir plasmar su idea con los medios que estén a su alcance para entregar una breve memoria del proyecto en formato libre que contenga:

- 1.** Breve descripción de la colección. Descripción del concepto.
- 2.** Un *moodboard* o panel de inspiración con elementos que la inspiren.
- 3.** Una carta de color y materiales.
- 4.** Seis dibujos de modelos finales (bocetos, ilustraciones, etc.) que reflejen dicha colección.

Grado en Gestión y Comunicación de la Moda Temática



🗨 Cada decisión es símbolo del compromiso por el futuro de la moda: nuevos materiales, tecnologías de vanguardia, circularidad o medir nuestro impacto de forma innovadora.

Stella McCartney

La firma Stella McCartney está totalmente enfocada en la sostenibilidad y también en la igualdad entre otros muchos aspectos. La marca define el compromiso con sus trabajadores y proveedores de la siguiente manera: "Creemos que todos en nuestra cadena de suministro deben ser tratados con respeto y dignidad. Creemos que todo el mundo debería ganar un salario justo. Creemos en la construcción de cadenas de suministro

modernas y resistentes que proporcionen empleos deseables, fomenten las habilidades de las personas, fortalezcan la voz de los trabajadores y defiendan a los grupos vulnerables". De la misma forma, la firma declara que "si bien es el deber principal de los gobiernos proteger, respetar, cumplir y hacer realidad progresivamente los Derechos Humanos, sabemos y creemos que su defensa también comienza en nosotros. Podemos y debemos mejorar la vida de las personas a las que tocamos".

Teniendo en cuenta esta información, se pide a los candidatos diseñar una propuesta campaña de comunicación para la marca de Stella McCartney. 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. Los objetivos claros de la campaña o 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 a los que se dirige la campaña.
4. Crear y diseñar todo el contenido y los mensajes de la campaña.

Grado en Diseño de Producto Temática

Tenrence Conran, fundador del Design Museum de Londres, falleció el pasado septiembre de 2020. Para conmemorar su labor como diseñador en los años 60, se pide a los candidatos reinterpretar un objeto de la exposición del Design Museum.

El solicitante no solo debe reinterpretar la pieza elegida, sino a adaptarla a la actualidad, teniendo en cuenta todas las medidas de seguridad necesarias durante la pandemia del coronavirus, para crear así un producto covid-safe.

En designmuseum.org/design el candidato puede elegir la pieza que más interés le suscite, para realizar un diseño nuevo y el material a entregar es:

1. Un *moodboard* inspiracional.
2. El concepto del proyecto redactado en un máximo de 150 palabras.
3. Un análisis del producto elegido como referente.
4. Un diseño inspirado en el objeto previamente analizado, adaptándolo a las nuevas necesidades de la pandemia.



Silla *Panton*, diseñada en 1967 por Verner Panton.

“ El trabajo del diseñador consiste en imaginar el mundo, no como es, sino como debería ser.

Tenrence Conran

Grado en Diseño de Interiores Temática

El mundo se está urbanizando. Desde 2007, más de la mitad de la población mundial vive en ciudades, y se prevé que esa proporción aumente un 60% en 2030. La rápida urbanización está provocando un número creciente de habitantes en tugurios con infraestructuras y servicios inadecuados y sobrecargados, lo que implica un empeoramiento de la contaminación del aire y una expansión urbana no planificada.

El impacto de las nuevas necesidades impuestas en el entorno laboral y educativo serán más devastadoras en las zonas urbanas pobres y densamente pobladas, especialmente para personas que viven en asentamientos con una clara brecha tecnológica y en barrios marginales, en las que el hacinamiento dificulta cumplir medidas de distanciamiento social y autoaislamiento.

“ La vivienda social requiere que se trabaje con calidad profesional, no con caridad profesional.

Alejandro Aravena

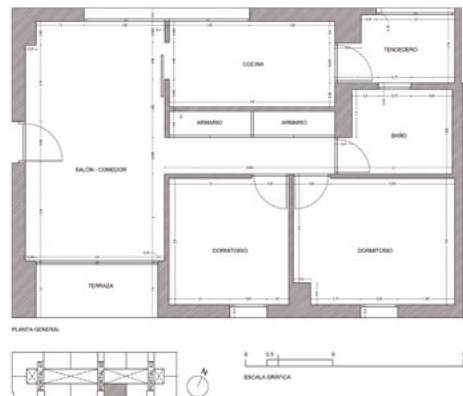
Tomando esto en consideración, se pide a los candidatos reformular una vivienda de un barrio obrero. El nuevo diseño deberá adaptarse a las necesidades impuestas en cuestión de tecnología y nuevas formas de vida: teletrabajo, clases online, deporte en del hogar, espacios al aire libre...

Como punto de partida se propone como usuarios de esta vivienda (ver plano de esta misma página) a un matrimonio con

un/a hijo/a de 3 años de edad y el solicitante debe:

1. Crear un *moodboard* o panel de referencia, con los elementos que inspiran la propuesta.
2. Entregar una breve memoria del proyecto.
3. Entregar piezas finales (bocetos, ilustraciones, diagramas, maquetas, vídeos, desarrollos, etc.) más adecuadas para reflejar cómo sería el espacio diseñado. En este apartado no se espera nada concreto, ni formatos preestablecidos. Se valorará la creatividad del aspirante para conseguir plasmar su idea con los medios a su alcance.

Plano propuesto sobre el que realizar la reforma apoyada en los datos y los usuarios expuestos en el enunciado del trabajo. Consiste en una vivienda unifamiliar con dos dormitorios, cocina, un baño, una terraza exterior y otra patio interior.





I All Own House,
proyecto del estudio
PKMN Architectures.



Identidad para la Organización Oficial de Turismo de París creada por el estudio de diseño Grapheine. El logotipo se inspira en la Torre Eiffel y el sistema visual que lo acompaña es vivo y colorido para expresar el dinamismo y la vitalidad de la ciudad francesa.

Grado en Diseño Audiovisual e Ilustración Temática

El solicitante debe diseñar e ilustrar la imagen de su ciudad o pueblo, teniendo como objetivo analizar el lugar en el que vive, descubrir sus aspectos más significativos y relevantes con el para crear la identidad visual de ese lugar.

Para ello, debe desarrollar una primera fase que consiste en:

- A.1.** Investigar sobre qué es la identidad de marca y la identidad de marca de una ciudad o *City Branding*.
- B.1.** Fotografiar los lugares o aspectos más significativos de tu ciudad o pueblo.
- C.1.** Buscar los colores que crees que definen tu ciudad o pueblo.
- D.1.** Crear ilustraciones a partir de esas fotografías. Tienes que presentar los bocetos.

Por otra parte, la segunda fase consiste en:

- A.2.** Crear el logotipo de tu ciudad.
- B.2.** Diseñar una campaña gráfica basada en ilustraciones.
- C.2.** Hacer un vídeo explicativo del proyecto de no más de 2 minutos.

El material a presentar es:

- 1.** Memoria del proyecto encuadrada en formato A3 horizontal que contenga los siguientes aspectos:
 - a)** Una reflexión sobre qué es el *City Branding*.
 - b)** Referencias de proyectos de *City Branding* y comentarios de por qué son interesantes.
 - c)** Una reflexión sobre qué es más característico de tu ciudad o pueblo.
 - d)** Un reportaje fotográfico de tu ciudad para mostrar sus aspectos más relevantes.
 - e)** Un reportaje fotográfico buscando los colores que lo definen.

- f)** Boceto del logotipo.
- g)** Bocetos de las ilustraciones.
- h)** Técnicas utilizadas.
- i)** Bocetos de carteles.
- j)** Campaña gráfica.

2. Campaña gráfica que debe contener:

- a)** Cartel formato vertical con logotipo, ilustraciones que lo definan y un eslogan o *claim*.
- b)** Adaptación del cartel para:
 - b.1)** Un autobús urbano.
 - b.2)** Una banderola vertical situada en la calle.
 - b.3)** Lona en un edificio.
 - b.4)** Campaña en instagram con 3 stories.
- 3.** Vídeo explicativo.

Se permite usar técnica libre (analógica, digital o un mix de ambas). Las técnicas analógicas recomendadas son acuarela, guach, rotuladores o lápices de colores. Mientras que las técnicas digitales recomendadas son Autodesk Sketchbook y Adobe Illustrator Draw.

Los aspectos que se tendrán en cuenta son la idea (10%), clara y bien definida, la innovación (15%), es decir, si el proyecto es único y sorprende. La ejecución de las piezas y técnica utilizada (40%), la presentación del proyecto impreso (20%) y el vídeo de presentación (15%)

Por último, se penalizarán tanto el plagio, que supondrá la eliminación inmediata, como no cumplir las normas y las faltas de ortografía

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico Temática

La Organización de Naciones Unidas en su Resolución 74/244 del 19 de diciembre, ha declarado el 2021 como el Año Internacional de las Frutas y las Verduras. Una iniciativa que pretende por una parte aumentar la conciencia sobre los beneficios nutricionales y de salud del consumo de frutas y verduras, y promover dietas saludables. Y, por otra, fortalecer el papel de los pequeños agricultores e impulsar esfuerzos internacionales para acometer la producción de frutas y verduras de manera sostenible, así como reducir las pérdidas y desperdicios en sus cadenas de suministro.

Esta propuesta está directamente vinculada al Programa 2030 de Objetivos de Desarrollo Sostenible de interés mundial, y en particular al ODS 2 de *poner fin al hambre, mejorar la nutrición y promover la agricultura sostenible*, el ODS 3 sobre *garantizar una vida sana y promover el bienestar* y el ODS 12 para *garantizar patrones de consumo y de producción sostenibles*.

Teniendo en cuenta esta información, se pide a los candidatos desarrollar la identidad visual y la comunicación de una campaña de concienciación del Año Internacional de las Frutas y las Verduras y sus objetivos, para lo que se debe:

A. Diseñar el logotipo de la campaña de concienciación.

B. Diseñar un cartel publicitario de 50 cm (ancho) y 70 cm (alto) montado sobre cartoncillo o un cartón tipo foam. El cartel puede crearse con técnica libre (rotuladores, collage, acuarela, témpera o mediante ordenador). Por último, este cartel debe contener un eslogan o claim que

transmita los valores y objetivos de la campaña de concienciación.

C. Desarrollar un *doodle* para promocionar la campaña en Google que debe estar en consonancia con el cartel desarrollado. Sus dimensiones deben ser 971 x 440 píxeles a 72dpi y debe ser imagen estática. (Referencia: <https://www.google.com/doodles>).

D. Realizar el diseño de una bolsa de material reciclado para la compra de frutas y verduras.

E. Elaborar un spot de 20 segundos exactos, haciendo referencia al claim o eslogan de la campaña.

F. Elaborar un dossier informativo exponiendo el motivo y desarrollo de la propuesta con las siguientes características:

F1) Portada donde se indique: Nombre, apellido, fecha de nacimiento, email personal.

F2) Índice.

F3) Desarrollo de la memoria con:

F3.1) Introducción.

F3.2) Público objetivo.

F3.3) El porqué de la propuesta.

F3.4) Cómo he hecho la propuesta.

F3.5) Piezas realizadas.

F3.6) Materiales utilizados.

¡Importante!

El dossier se debe presentar encuadrado y dentro de una carpeta, junto con la presentación de las diferentes piezas, a excepción del cartel. Y, por último, el spot se enviará por We Transfer o Google Drive a: orientacion.universitaria@esne.es.

Grado en Diseño y Desarrollo De Videojuegos Temática



Más información en:

Objetivos de Desarrollo Sostenible

un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/

Playing For The Planet Alliance

playing4theplanet.org

Desde su aparición, los videojuegos han sido una de las principales formas de entretenimiento. Aunque en los primeros años, el componente lúdico marcaba el contenido, la creación de mundos de ficción abrió posibilidades de imaginar el futuro, en muchos casos como estudio social de la evolución humana. En 2019 se creó la *Playing For The Planet Alliance*, un evento en el que grandes empresas de desarrollo de videojuegos acordaron concienciar sobre el desarrollo sostenible a través de sus juegos.

El trabajo que se solicita debe abordar los Objetivos de Desarrollo Sostenible promulgados por las Naciones Unidas que hoy está en la agenda de los gobiernos

mundiales. Para ello, se debe crear una propuesta que reflexione sobre el tema, haciendo uso de mecánicas, metodologías y tecnologías de los videojuegos.

Como referentes, tenemos: Horizon (Zero Dawn) sitúa al jugador 1000 años en el futuro, en un escenario post-apocalíptico donde los humanos vuelven a sociedades tribales y la sociedad está dominada por las máquinas), Final Fantasy VII Remake (Cuenta la historia del videojuego original, en el que el protagonista forma parte del grupo AVALANCHE y es un mercenario que lucha contra la corporación que ha drenado la energía vital del planeta) y Civilization VI (Gathering Storm) debe mejorar el mundo del juego entendiendo el clima y cómo la acción humana lo afecta).

Con estas referencias el solicitante deberá:

- 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 este apartado no se espera nada concreto, ni formatos preestablecidos, pero se valorará la creatividad del aspirante para conseguir plasmar su idea por con los medios que estén a su alcance.

Título Británico en Animación Temática



Película *La Canción del Mar* (2015). Dirigida por Tom Moore y producida por Cartoon Saloon, finalista al Premio Óscar en la categoría de mejor Película de Animación.

Algunas referencias:

National Geographic

www.nationalgeographic.es/medio-ambiente/la-contaminacion-marina

www.nationalgeographic.es/medio-ambiente/2017/10/del-oceano-al-grifo-la-contaminacion-del-agua-nos-afecta-todos

Información sobre la contaminación del mar:

sites.google.com/a/correo.unimet.edu.ve/contaminacion-del-mar/argumento

Wikipedia

es.wikipedia.org/wiki/Contaminaci%C3%B3n_marina

La contaminación afecta a mares y océanos, desde la zona de rompientes, hasta el mar abierto. Incluye la que se produce en costas, puertos, plataformas pesqueras, en la industria, la navegación y en las zonas marítimas.

Las principales causas de esta contaminación son las sustancias químicas tóxicas que provienen, en su mayoría, de actividades industriales y afectan directamente a la salud de los seres marinos y terrestres. El *océano de plástico* amenaza a miles de animales que confunden el plástico con comida. Teniendo en cuenta esta información, se pide a los candidatos crear un personaje animado Habitante Marino que nos expondrá por qué está en peligro y cómo ayudarlo a través de un proyecto de animación.

- A.** Diseño y creación del personaje Habitante Marino.
- B.** Otorgar un nombre y un origen al personaje.
- C.** Diseñar otros personajes de la vida marina.
- D.** Desarrollar de un pequeño guión de la historia.
- E.** Crear algunos fondos en los que transcurrirá la historia.
- F.** Puesta en escena del personaje sobre esos fondos.
- G.** Añadir la documentación e investigación para el desarrollo del proyecto.
- H.** Añadir referencias de películas y estilos en los que se basa todo el proyecto.
- I.** Preparar una presentación visual digital del proyecto.
- J.** Enviar por We Transfer o Google Drive a: orientacion.universitaria@esne.es.

Tercera Presentación de las obras

Cada participante entregará su trabajo en ESNE (Avenida Alfonso XIII 97, 28016 – Madrid) antes del 1 de julio de 2021 (inclusive) al Departamento de Orientación Universitaria. En el momento de la presentación de la obra se adjuntará:

- 1)** Fotocopia del DNI/Pasaporte.
- 2)** Ficha de inscripción y declaración jurada de que la obra es original e inédita y no ha sido premiada en anteriores certámenes, becas y/o concursos, en la que constará el nombre y apellidos, fecha de nacimiento, dirección, teléfono/s, correo electrónico y título de la(s) obra(s).
- 3)** Fotocopia y original de la última Declaración de la Renta (del alumno, si trabaja o de sus padres, en caso contrario).
- 4)** Expediente de Bachillerato.

La ausencia de datos o su inexactitud puede dar lugar, en su caso, 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 entre el 16 y el 19 de julio. La Fundación se pondrá en contacto con cada uno de los candidatos preseleccionados.

A los candidatos preseleccionados se les dará cita, día y hora, para presentar el trabajo ante el Jurado en la sede de la Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE, entre el 20 y el 23 de julio.

Los participantes tendrán 15 minutos para la presentación de su obra y aportarán todo el material necesario para la exposición. No se valorarán trabajos que no sean defendidos por sus autores.

Cuarta 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 fuera necesario.

Quinta Resolución, promoción y difusión de los artistas premiados

La resolución de los premios se comunicará el 30 de julio de 2021. Los jóvenes premiados se comprometen a colaborar con la Fundación en eventos de promoción y difusión de su obra, organizados por ESNE (exposiciones, pasarelas, publicaciones, etc.).

Para la aceptación de la beca, es necesario la formalización de la matrícula en un plazo máximo de 15 días naturales. En caso contrario, se entenderá que se desestima la beca por lo que ésta será otorgada al siguiente candidato. La lista provisional de los ganadores se publicará en la web de ESNE a los 7 días del fallo de los premios.

La participación en esta convocatoria supone la plena aceptación de estas bases, siendo resuelta por el Jurado cualquier duda que surja en su interpretación. Todos los trabajos que resulten ganadores pasarán a ser propiedad de la Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE durante el periodo de permanencia del alumno en ESNE.

Las personas titulares de los trabajos que resulten ganadores cederán a la Fundación ESNE 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.

Los participantes que resulten ganadores del concurso 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 pueda utilizar la Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE a fin de informar y hacer público el resultado del concurso realizado. Asimismo, los ganadores, al recibirlo y aceptarlo, se comprometen, en caso de que así fuera requerido por la Fundación ESNE, a facilitar una imagen personal y a que se le realicen una o varias fotografías, con el fin único de dar publicidad al citado concurso. Los derechos de imagen que puedan surgir por la publicidad que se da al titular del trabajo, igualmente son cedidos a la Fundación, en las mismas condiciones anteriormente expuestas.

Sexta 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 en el Título Oficial Británico en Animación consistentes en bonificaciones del 10% al 40% del total de los créditos matriculados.

Séptima 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 deberá solicitar la renovación de la beca al finalizar cada curso.

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.

Si el alumno no aprueba todas las asignaturas en primera convocatoria perderá la ayuda. De igual forma, las becas serán renovables y recuperables si vuelve a cumplir los requisitos fijados. El alumno se compromete a participar de forma activa en todas las actividades y proyectos especiales y multidisciplinarios que pueda proponer la Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE, actividades solidarias de la Universidad, eventos extra académicos, ferias, talleres... Si un alumno abandona los estudios, no tendrá derecho a la ayuda en el caso de retomar los mismos.

Octava Retirada de las obras

Las obras no ganadoras deberán ser retiradas antes del 30 de julio de 2020. Una vez pasado este plazo no tendrán derecho alguno a reclamación de las mismas. La retirada de las obras y, en su caso, el embalaje, transporte, envío y otros gastos, así como la contratación de empresas de mensajería y transporte, serán responsabilidad exclusiva del participante.

La Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE 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.

Becas 100% excelencia académica

La Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE convoca 8 becas del 100% de los honorarios de Docencia en ESNE, una para cada una de sus titulaciones, para las candidaturas que presenten un excepcional rendimiento académico. Los tres mejores expedientes académicos recibidos con arreglo a las calificaciones de bachillerato y la tarjeta de la EVAU serán convocados por el Comité de Becas a una entrevista presencial u online.

Los candidatos deberán presentar, junto con su solicitud de Excelencia Académica (ver página 17), aquella documentación que consideren pertinente como portfolio en su caso, antes del 30 de junio. En cualquier caso, deberá acompañar la calificación de la EVAU a la finalización de la primera convocatoria de su Comunidad Autónoma. Hasta que no finalicen los exámenes de EVAU en toda España, no se comunicará el resultado final.

El Comité de Becas podrá declararla desierta en alguna titulación si la media de los expedientes presentados en la misma no se correspondiera con el nivel académico medio recibido para las otras titulaciones. En caso de empate entre varias candidaturas se podrá solicitar la Declaración de la Renta familiar para la resolución final.

La beca podrá tener continuidad en cursos posteriores siempre que el alumno mantenga una nota media en el expediente de 9 puntos en la calificación global y hubiera aprobado todas las asignaturas cursadas en primera convocatoria.

El alumno que al finalizar el curso supere la totalidad de los créditos matriculados en convocatoria ordinaria y obtenga una nota superior a 8 pero inferior a 9 reducirá su ayuda en un 50% para el curso siguiente.

La beca no se mantendrá si la calificación media global es inferior a 8 en primera convocatoria, pero se podrá a recuperar en cursos posteriores si vuelve a cumplir los requisitos.

Becas excelencia académica

Destinadas a alumnos de nuevo ingreso en alguna de las titulaciones de Grado y Título Británico en Animación, con aprovechamiento académico excelente.

Podrán solicitar las ayudas aquellos alumnos de nuevo ingreso que hayan formalizado la matrícula para el primer curso completo de Grado (60 ECTS) y que hayan obtenido nota media igual o superior a 9 en Bachillerato.

Entre todas las candidaturas recibidas, el Comité de Becas y Ayudas al Estudio de la Fundación ESNE decidirá los expedientes merecedores de la Beca de Excelencia Académica. Se otorgarán becas a los mejores expedientes por un importe equivalente al 25% del importe de los cargos de docencia del curso académico. 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 puntos en la calificación global y apruebe todas las asignaturas cursadas en primera convocatoria. El alumno que al finalizar el curso supere la totalidad de los créditos matriculados en convocatoria ordinaria y obtenga una nota superior a 8 pero inferior a 9 reducirá su ayuda en un 50% para el curso siguiente. La beca no se mantendrá si la calificación media global es inferior a 8 en primera convocatoria, pero se podrá a recuperar en cursos posteriores si vuelve a cumplir los requisitos.

Se establecen dos plazos de presentación de solicitudes para los cuales se reservan la mitad de las becas convocadas:

1ª Convocatoria

Desde el 1 de enero hasta el 25 de marzo.

2ª Convocatoria

Desde el 1 de abril hasta el 30 de junio.

Los alumnos no seleccionados en la primera convocatoria pasarán a concurrir automáticamente en la segunda convocatoria. Para poder optar a las Ayudas al Estudio por la Excelencia Académica de la Fundación ESNE, el alumno deberá haber sido admitido en ESNE y haber abonado la Reserva de Plaza.

↳ Solicitudes

El alumno deberá presentar en el Departamento de Información y Orientación Universitaria la siguiente documentación:

- 1) Solicitud de Beca debidamente cumplimentada. Podrá descargarse el modelo de formulario en: esne.es/pdf/solicitud-beca.pdf
- 2) Fotocopia compulsada del expediente académico de Bachillerato.
- 3) Fotocopia de DNI o Pasaporte en vigor.
- 4) Carta de presentación del candidato del Director del Colegio, Director de Bachillerato, Profesor u Orientador del Centro.

Becas diseño solidario

La Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE convoca las Becas Diseño Solidario con el objetivo de premiar aquellas iniciativas de futuros alumnos que contribuyan a crear un mundo mejor gracias al valor del diseño y las nuevas tecnologías, aportando soluciones innovadoras o ideas que resuelvan un problema de la sociedad o de un colectivo concreto.

Estas ayudas de hasta el 30% de la docencia, pretenden premiar y facilitar la incorporación a ESNE de alumnos que tengan un firme compromiso con la sociedad. Para ello, deben presentar ideas innovadoras que logren mejorar la situación de algún colectivo afectado por circunstancias especiales y que utilicen el diseño como herramienta transformadora.

Las propuestas temáticas sobre las que se pueden trabajar poniendo el diseño y la tecnología en el centro, serán de libre elección del solicitante. Por ejemplo, se pueden tratar temas relacionados con el cambio climático, la sostenibilidad, el uso del agua, drogodependencias, violencia de género, educación en valores, trastornos de aprendizaje, la plena integración de colectivos desfavorecidos, el maltrato animal o el acoso escolar.

Podrán solicitar las ayudas aquellos alumnos de nuevo ingreso que hayan realizado la reserva de plaza para el primer curso completo de Grado.

El estudiante deberá enviar a orientacion.universitaria@esne.es la siguiente documentación antes del 20 de abril de 2021:

- 1) Formulario de solicitud de beca.
- 2) Proyecto de Diseño Solidario en formato físico o digital.
- 3) Última Declaración de la Renta familiar.

Los trabajos presentados serán valorados por un Jurado formado por profesores de la Universidad, profesionales externos acreditados y miembros de la Fundación Universitaria ESNE que premiarán las propuestas más innovadoras y viables. Para ello, los futuros estudiantes presentarán un proyecto que intente responder a los siguientes epígrafes:

- A) Análisis del entorno del problema.
- B) Objetivo del proyecto.
- C) Público al que se dirige.
- D) Definición de la solución.
- E) *Moodboard* inspiracional.
- F) Solución o bocetos del prototipo.
- G) Estudio de viabilidad.

Las concesiones de las becas se irán comunicando a medida que el Jurado vaya valorando las propuestas. Esta beca se podrá mantener para cursos sucesivos siempre y cuando los beneficiarios:

- Aprueben 60 créditos en primera convocatoria.
- Colaboren activamente en proyectos solidarios de su titulación que se desarrollen en la Escuela.
- Participen en el desarrollo de actividades de la comunidad universitaria.

Ayudas a la movilidad

Podrán solicitar las ayudas aquellos alumnos de nuevo ingreso que hayan formalizado la reserva de plaza para el primer curso completo de Grado, (60 ECTS) y que su domicilio esté fuera de la Comunidad de Madrid.

La finalidad de la beca es ayudar económicamente a aquellos estudiantes que residen en otra comunidad autónoma para facilitar el trámite de cambio de residencia a Madrid.

Se otorgarán becas de 1.200 € hasta la finalización de la cuantía otorgada para cada titulación. En cualquier caso, deberá presentarse la solicitud de Ayuda a la Movilidad antes del 30 de agosto.

La resolución la concederá el Comité de Dirección la Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE en función de las solicitudes recibidas. Los solicitantes deberán presentar en el Departamento de Información y Orientación Universitaria la siguiente documentación:

↳ Solicitudes

- 1) Formulario de Becas.
- 2) Certificado de empadronamiento.
- 3) Declaración de la Renta del último ejercicio fiscal.



Becas impulso STEAM

La Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE convoca cada año unas becas destinadas a fomentar las profesiones relacionadas en las áreas STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*). En este curso serán becas del 30% de la docencia del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

En esta edición los solicitantes deberán presentar un proyecto en papel y online en el que se presente una idea inédita de mejora del proceso de aprendizaje mediante el uso de los Videojuegos. El proyecto podrá ser completo o también una mejora de un sistema ya existente.

Podrán solicitar las ayudas aquellos alumnos de nuevo ingreso que hayan formalizado la reserva de plaza para el primer curso completo de Grado, (60 ECTS).

↳ Solicitudes

Los solicitantes deberán presentarse antes del 22 de julio en el Departamento de Información y Orientación Universitaria con la siguiente documentación:

- 1) Formulario de Becas.
- 2) Proyecto en papel y pendrive.

Esta beca se podrá mantener para cursos sucesivos siempre y cuando los beneficiarios:

- A) Aprueben 60 créditos en primera convocatoria con nota media superior a 7,5. El importe se reducirá a la mitad con una nota inferior.
- B) Colaboren activamente en los proyectos solidarios de su titulación que se desarrollen en la Escuela.

Ayudas de estudios para alumnos de CFGS

Durante los últimos cuatro años la Comunidad de Madrid ha ofrecido becas para estudiar CFGS en centros privados autorizados que oscilan entre los 2.000 y los 3.500 €/año, en función de la renta familiar. Desde el Departamento de Información y Orientación de ESNE ayudamos a las familias a preparar y tramitar toda la documentación requerida para su solicitud.

Una vez publicada la Beca de la Comunidad de Madrid y en caso de no obtenerla por no cumplir algunos de sus requisitos exigidos, el Comité de Becas de la Fundación ESNE valorará la concesión de una beca equivalente en función del presupuesto total aprobado y las candidaturas que se presenten.

Becas Oficiales Ministerio de Educación



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

Los alumnos que estudien un Grado en ESNE 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.

Bonificaciones continuidad de estudios en ESNE

↳ **-25%**

Ayudas de un 25% de exención sobre el precio del crédito matriculado en la titulación de Postgrado para estudiantes de Grado que decidan continuar sus estudios en el Centro.

↳ **-20%**

Ayudas de un 20% si los alumnos desean cursar otro Grado y exención del coste de las convalidaciones para los alumnos procedentes de CFGS.



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 (primos hermanos).

↳ -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 optar a una beca de la Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE haber realizado previamente la reserva de plaza. Ésta será devuelta si el alumno finalmente no cumple los requisitos legales de acceso.

Segunda Listado de Premiados

La Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE publicará en su página web los listados provisionales de los alumnos becados, y posteriormente los definitivos. También se publicará en la web de ESNE.

Tercera Renovación

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

Cuarta Concurrencia y Exclusión

Los solicitantes podrán optar a más de una beca, pero la concesión de una es excluyente del resto. Se le comunicará al beneficiario el plazo máximo para decidir qué beca acepta.

Quinta Solicitud de Renovación

El responsable de solicitar la renovación o recuperación de la Beca, y presentar la documentación necesaria para la misma, es única y exclusivamente el beneficiario.

Sexta Pérdida

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

Séptima Aplicación de las Becas

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

Octava 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 ESNE en el Centro.



Todas las ilustraciones de este libro han sido desarrolladas por el alumno del Grado de Diseño Multimedia y Gráfico Jorge Vega en colaboración con el departamento de Comunicación de ESNE.

Estas ilustraciones hablan de sostenibilidad, conocimiento, conectividad, compromiso y el apoyo y respeto a la diversidad.

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

**Campus Universitario situado
en el centro de Madrid**

Avenida Alfonso XIII, 97 - 99
28016 Madrid
(+34) 910 770 055

Metro

Colombia, Alfonso XIII
y Avenida de la Paz

Bus

40, 7, 87, 11

Campus ESTEC

Calle Moscatelar 10 - 12
28043 Madrid

Metro

Arturo Soria y Esperanza

Bus

120, 122

esne.es