

BASES BECAS SECRET 6

MÁSTERES AVANZADOS PARA VIDEOJUEGOS AAA



VOXEL
S C H O O L

CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES



VOXEL SCHOOL
ESCUELA
CERTIFICADA POR
THE ROOKIES

CONVOCATORIA MARZO 2024

BECAS SECRET 6

La industria de los contenidos digitales es parte del ecosistema académico del Centro Universitario de Artes Digitales Voxel School.

Las empresas, presentes en todas sus actividades tanto académicas como extra-académicas, buscan en sus aulas el talento que necesitan en sus proyectos estando vinculadas al centro universitario desde los orígenes de la escuela, lo que permite ofrecer una formación totalmente adaptada a sus necesidades y actualizada con las últimas tendencias.

Una de las multinacionales más importantes del sector del creative media & entertainment, partner de Voxel School, se

constituye, junto con el centro universitario, como la promotora de estas becas que les garantiza, en contraprestación al apoyo económico otorgado, contar con los estudiantes más cualificados para sus proyectos.

Con el fin de premiar el talento, el Centro Universitario de Artes Digitales Voxel School pone a disposición de los candidatos a estudiar alguno de los **másteres avanzados para videojuegos AAA** ofertados en el Centro Universitario estas becas en colaboración con el estudio de creación de Videojuegos AAA, Secret 6. Número de becas disponibles: 5 por cada máster.

Másteres a los que aplican estas becas:

- [Modelado y Texturizado de Weapons & Vehicles para Videojuegos AAA](#)
- [Modelado y Texturizado de Characters para Videojuegos AAA](#)
- [Technical VFX Artist para Videojuegos AAA](#)



Bases

1. Organizador: Centro Universitario de Artes Digitales **Voxel School** (en adelante, el “Organizador”), con motivo de la convocatoria de **marzo de 2024** de los **Másteres Avanzados para Videojuegos AAA**, convoca un concurso de talento entre los alumni de Voxel School para otorgar las “**Becas Secret 6**”.

2. Número de becas: **5 becas** por cada máster.

3. Temática: Se desarrolla específicamente para cada máster en el apartado: **Temática y entregables** por máster.

4. Entregables: Los trabajos presentados tendrán que ser **originales e inéditos, no premiados** en anteriores convocatorias a becas o premios.

El entregable consistirá en un archivo PDF que recoja una descripción (dos páginas máximo) del proyecto realizado.

Este archivo incluirá imágenes representativas así como enlaces a fuentes como YouTube, ArtStation, página personal del candidato, etc. para valorar recursos adicionales del trabajo sin restricciones de tamaño.

En el caso de los candidatos al Máster Avanzando de Technical VFX Artist para Videojuegos AAA el entregable será un vídeo del que se presentará el enlace a la plataforma que lo alberga.

5. Participantes: los destinatarios de estas becas son los **Alumni de Voxel School** de los siguientes másteres:

- Máster UCM en Arte Digital para Videojuegos
- Máster en Escultura Digital
- Máster en Visualización Arquitectónica y Realidad Virtual
- Máster en Concept Art
- Máster en VFX

6. Presentación y condiciones: Los participantes en estas becas tendrán que hacer llegar el archivo con el entregable a través de [este formulario](#) antes del domingo **14 de enero de 2024** a las 23.59 GMT.

7. Resolución: Un jurado especializado formado por docentes de la escuela y profesionales del sector elegirá los mejores trabajos y a los candidatos para realizar estas becas.

El **viernes 19 de enero de 2024** se hará pública la resolución de las becas.

Los candidatos ganadores de la beca serán contactados de manera personal por un orientador académico durante la semana posterior al 19 de enero de 2024.

8. Fechas:

- Último día para presentar los trabajos a concurso. **Domingo, 14 de enero de 2024.**
- Resolución de las becas. **Viernes, 19 de enero de 2024.**
- Contacto con los ganadores **a partir del viernes, 19 de enero** de 2024.

9. Condiciones adicionales:

Cualquier contenido que el Organizador considere no adecuado, inapropiado, ofensivo, violento, racista, sexista, o que vulnere los derechos fundamentales de las personas, se excluirán del concurso.

El jurado se reserva el derecho de declarar el premio desierto, si considera que los trabajos participantes no reúnen la suficiente calidad.

10. Condiciones adicionales:

Los ganadores obtendrán la Beca Secret 6, con la que podrán realizar un Máster Avanzado en Modelado y Texturizado de Character para Videojuegos AAA, Máster Avanzado en Modelado y Texturizado de Weapons & Vehicles para Videojuegos AAA o Máster Avanzado en Technical VFX Artist para Videojuegos AAA, con una ayuda especial en las tasas académicas quedando los pagos de la siguiente manera:

- Modalidad presencial a 3.290€ el máster completo.
- Modalidad semipresencial a 2.960€ el máster completo.

MODALIDAD PRESENCIAL

PAGO ÚNICO			
MATRÍCULA	COSTE	DESCUENTO	PRECIO FINAL
0 €	3.290 €	10%	2.960 €
PAGO FRACCIONADO			
MATRÍCULA	COSTE	7 MENSUALIDADES	PRECIO FINAL
0 €	3.290 €	470 €	3.290 €

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

PAGO ÚNICO			
MATRÍCULA	COSTE	DESCUENTO	PRECIO FINAL
0 €	2.960 €	10%	2.665 €
PAGO FRACCIONADO			
MATRÍCULA (-100%)	COSTE	7 MENSUALIDADES	PRECIO FINAL
0 €	2.960 €	423 €	2.960 €

Desde la comunicación del otorgamiento de la beca, el ganador tendrá 5 días hábiles para confirmar la aceptación de la beca y realizar el pago.

Esta beca no es acumulable a otras ayudas, becas o descuentos.

11. Cesión de derechos: Los participantes aceptan, mediante su participación en el concurso, que sus trabajos puedan ser publicados en los canales de difusión de contenido del organizador y su uso en materiales de promoción.

12. Responsabilidades: El organizador se reserva el derecho de excluir participantes por manipulación incorrecta de datos, rechazar la participación de aquellos que no cumplan con los requisitos especificados en las bases y términos, o que contravengan las normas del concurso. Asimismo, se reserva el derecho de anular, suspender o modificar el concurso debido a causas técnicas u otras circunstancias ajenas a su voluntad, según lo establecido en las bases.

13. Aceptación de las bases: La participación en la presente convocatoria supone la aceptación íntegra de las presentes bases. Información: orientacion@voxelschool.com

Temática y entregables

MÁSTER AVANZADO EN MODELADO Y TEXTURIZADO DE CHARACTERS PARA VIDEOJUEGOS AAA

TEMÁTICA Y ENTREGABLES

Realización de un elemento relacionado con el Character Art, como una prenda de vestir, pieza de armadura, accesorio, etc.

El estilo artístico es libre (Cartoon, Realista, Estilizado) así como la narrativa, el número de elementos, las técnicas para su realización, el software utilizado, etc.

No es necesario que ninguno de los elementos esté animado, pueden ser objetos totalmente estáticos que desarrollen la idea.

No hay una restricción en número de polígonos, textura, ni software.

Se evaluará la calidad artística y creativa del proyecto.



Temática y entregables

MÁSTER AVANZADO EN MODELADO Y TEXTURIZADO DE WEAPONS & VEHICLES PARA VIDEOJUEGOS AAA

TEMÁTICA Y ENTREGABLES

Realización de un arma o elemento de poca complejidad, o bien un elemento/ componente que pueda ser parte de ellos. El objeto desarrollado puede ser de cualquier época (pasado, presente, futuro o sci-fi).

El estilo artístico es libre (Cartoon, Realista, Estilizado) así como la narrativa, número de elementos, técnicas para su realización, software utilizado, etc.

No es necesario que ninguno de los elementos esté animado, pueden ser objetos totalmente estáticos que desarrollen la idea.

No hay una restricción en número de polígonos, textura, ni software.

Se evaluará la calidad artística y creativa del proyecto.



Temática y entregables

MÁSTER AVANZADO EN TECHNICAL VFX ARTIST PARA VIDEOJUEGOS AAA

TEMÁTICA Y ENTREGABLES

Los candidatos a la beca de este programa tendrán que realizar un **efecto en Unreal Engine de baja complejidad**. Puede ser una fogata, una catarata, un efecto de disparo, humo, habilidades mágicas, etc.

El **estilo artístico** es **libre** (Cartoon, Realista, Estilizado) así como la narrativa, el número de elementos, las técnicas para su realización, el software utilizado, etc.

Está permitido utilizar **assets 3D de uso libre**, para acompañar el efecto.

Si el candidato optara por realizar el fuego de una antorcha, no es necesario que la modele.

El entregable consistirá en un vídeo que muestre que el efecto funciona de manera dinámica. No se deben aportar imágenes estáticas.

No es necesario entregar los archivos de trabajo. Los candidatos a la beca de este programa deberán aportar un archivo PDF explicativo del proyecto que contenga, además de varias imágenes, los enlaces a las plataformas en las que se presente el trabajo (YouTube, Vimeo, etc.) que permitan evaluar el ejercicio en formato vídeo.

