

BECAS* Y AYUDAS AL ESTUDIO

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

2025/2026



UNIVERSIDAD DE
DISEÑO, INNOVACIÓN
Y TECNOLOGÍA



BECAS EXCELENCIA



Becas Excelencia Académica

Pág 4

Becas Alto Rendimiento Académico

Pág 6

BECAS PROYECTOS



Becas Jóvenes Talentos

Pág 8

OTRAS BECAS



Bonificaciones para Familiares
de Alumnos / Becas Oficiales
Ministerio de Educación

Pág 26

Condiciones Generales de Participación

Pág 27

BECAS* DE EXCELENCIA

UDIT ofrece Becas de Excelencia de entre el 50% y el 100% en los honorarios de docencia para las titulaciones de Grado para el curso 2025/2026.

Las becas de excelencia están dirigidas exclusivamente a los residentes permanentes en España.

Entre todas las candidaturas recibidas, el Comité de Becas y Ayudas al Estudio de Udit 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.

Los candidatos que se presenten a estas becas deben demostrar un excepcional rendimiento académico. Para poder concurrir a dichas becas, se deberá acreditar, al menos, **un 13 sobre 14 o un 9 sobre 10 en la EvAU**. Para aquellos candidatos cuya vía de acceso no sea la EvAU (Bachillerato Internacional, CFGS, ...) se tendrá en cuenta la nota media de su expediente académico, en el caso de **CFGS deberá ser superior a 9,5 sobre 10 y en el Bachillerato Internacional 9 sobre 10**.

El Comité de Becas designará el porcentaje otorgado en función de la nota obtenida por el alumno y la declaración de la renta del ejercicio 2024 de los responsables económicos del alumno. Además, el alumno podrá presentar, junto a su solicitud, aquella documentación que considere pertinente como portafolios, premios, etc

Dicho Comité podrá dejar sin designar algunas becas si la nota de los expedientes presentados no se correspondiera con el nivel académico requerido.

La beca podrá tener continuidad en cursos posteriores siempre que el alumno mantenga una nota media en el expediente de 9 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 igual o superior a 8, pero inferior a 9, verá reducida su bonificación 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 recuperar en cursos posteriores si vuelve a cumplir los requisitos.

Para el cálculo de la nota media global de renovación no se tendrán en cuenta ni las asignaturas reconocidas ni las prácticas curriculares.

El alumno deberá cumplimentar el formulario online de inscripción y presentar la siguiente documentación en formato digital antes del **27 de junio de 2025**:

La concesión de las becas estará sujeta a disposición presupuestaria.

Solicitudes

- Tarjeta de la EvAU.
- Declaración de la renta del ejercicio de 2024 de los responsables económicos del alumno.
- Opcional: Carta de recomendación firmada por el director, jefe de estudios o profesor del centro donde ha cursado Bachillerato, portfolio, premios, videos o carta de motivación que el alumno considere relevante para la adjudicación de la beca.



BECAS* ALTO RENDIMIENTO ACADÉMICO

UDIT ofrece Becas de Alto Rendimiento Académico de hasta el 40% en los honorarios de docencia para las titulaciones de Grado para el curso 2025/2026.

Los candidatos que pueden presentarse a estas becas deben demostrar un alto rendimiento académico. Para poder concurrir a dichas becas, se deberá acreditar, al menos, un 12 sobre 14 o un 8,5 sobre 10 en la EvAU. Para aquellos candidatos cuya vía de acceso no sea la EvAU (CFGS, Bachillerato Internacional...) se tendrá en cuenta la nota media de su expediente académico, en el caso de CFGS deberá ser superior a 9 sobre 10 y en el Bachillerato Internacional 8,5 sobre 10.

El Comité de Becas designará el porcentaje otorgado en función de la nota obtenida por alumno y la declaración de la renta del ejercicio 2024 de los responsables económicos del alumno según el cuadro siguiente:

Notas de la EvAU / IB / CFGS		Renta per cápita familiar	
>12,5 / >9 / >9,5	>12 / 8,5 / 9	Comunidad de Madrid	No Comunidad de Madrid
40%	30%	<12.000€	<18.000€
30%	20%	12.000 - 18.000€	18.000 - 23.000€
20%	10%	18.000 - 23.000€	23.000 - 27.000€

La beca podrá tener continuidad en cursos posteriores siempre que el alumno mantenga una nota media en el expediente de 8,5 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 igual o superior a 8, pero inferior a 8,5, verá reducida 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 recuperar en cursos posteriores si vuelve a cumplir los requisitos.

La concesión de las becas estará sujeta a disposición presupuestaria.

Solicitudes



Para el cálculo de la nota media global de renovación no se tendrán en cuenta ni las asignaturas reconocidas ni las prácticas curriculares.

El alumno deberá cumplimentar el formulario online de inscripción y presentar la siguiente documentación en formato digital antes del **27 de junio de 2025**:

- Tarjeta de la EvAU.
- Declaración de la Renta del ejercicio de 2024 de los responsables económicos del alumno.
- Volante de empadronamiento del alumno.
- Opcional: Carta de recomendación firmada por el director, jefe de estudios o profesor del centro donde ha cursado bachillerato, portfolio, premios, vídeos o carta de motivación que el alumno considere relevante para la adjudicación de la beca.

BECAS* JÓVENES TALENTOS

UDIT convoca la XVIII Edición de las Becas Jóvenes Talentos con el objetivo de apoyar y ofrecer una magnífica oportunidad a los estudiantes con gran talento para que puedan acceder a alguna de las titulaciones de Grado que se pueden cursar en UDI.

Se realizará una convocatoria para alumnos residentes fuera de España y otra para los residentes en España. En cada una de ellas, se otorgarán bonificaciones de hasta el 40% en los honorarios de docencia.

Bases de participación



Primera Participantes.

Podrán participar futuros estudiantes de UDI de entre 17 y 25 años de edad, quedando excluidas compañías profesionales. Los proyectos presentados han de ser originales e inéditos, no premiados en certámenes anteriores y creados ex profeso para la XVIII Edición de la presente convocatoria.

Sólo se podrán presentar a estas becas los futuros alumnos que hayan realizado su reserva de plaza.

Segunda Presentación de los proyectos.

Cada participante enviará su solicitud de beca debidamente cumplimentada de manera telemática hasta el **18 de abril para los residentes fuera de España y hasta el 27 de junio para los residentes en España**. Sólo será posible la solicitud en una de las dos convocatorias en función del lugar de residencia del candidato.

Si se tuviera que entregar parte del proyecto en formato físico, deberá entregarlo personalmente o enviarlo por mensajero o correo certificado a la atención del Departamento de Admisiones y Orientación Universitaria de UDI (Avda. Alfonso XIII, 97. CP. 28016, Madrid) hasta el 16 de abril o 25 de junio inclusive, respectivamente.

Además del proyecto solicitado en cada beca, los futuros alumnos residentes en España deberán aportar la declaración de la renta del ejercicio de 2024 de los responsables económicos del futuro estudiante.

La ausencia de datos o su inexactitud dará lugar a la exclusión del proyecto, dejando fuera de la convocatoria al participante. Cualquier trabajo que se reciba posteriormente a la fecha límite de entrega, quedará excluido de la convocatoria.

Tercera Jurado y resolución.

El Jurado, compuesto por académicos de la universidad, planteará un proyecto por cada titulación o área de conocimiento.

Una vez concluido el plazo de presentación, el Jurado evaluará los proyectos y propondrá a los 3 mejores de cada titulación de Grado para la convocatoria (residentes en España y fuera), pudiendo dejar descubierto algún puesto si la calidad de los trabajos presentados no alcanzase el nivel o las condiciones requeridas en las bases.

El fallo del Jurado será inapelable y se realizará tomando como criterio la calidad de los proyectos presentados.

La resolución de las becas se comunicará el 9 de mayo, en el caso de las solicitudes internacionales, y el 18 de julio, en el caso de las nacionales.

UDIT otorgará un máximo de 3 becas para cada una de las siguientes titulaciones:

Cuarta Bonificaciones.

- Grado en Animación.
- Grado en Ciencia de Datos e Inteligencia Artificial.
- Grado en Desarrollo Full Stack.
- Grado en Diseño Audiovisual e Ilustración.
- Grado en Diseño de Interiores.
- Grado en Diseño de Moda.
- Grado en Diseño de Producto.
- Grado en Diseño Gráfico y Multimedia.
- Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales.
- Grado en Gestión y Comunicación de la Moda.
- Grado en Matemáticas e Informática.
- Grado en Branding y Publicidad.
- Grado en Robótica.

Las bonificaciones serán de hasta el 40% de los honorarios de docencia (mensualidades), quedando excluido el concepto de matrícula.

El mejor proyecto tendrá una bonificación del 40% sobre la docencia.

El proyecto que resulte en segunda posición obtendrá una bonificación del 30% sobre la docencia.

El proyecto que finalice en tercer lugar tendrá una bonificación del 20% sobre la docencia.

Quinta Aceptación y renovación.

Para la aceptación de la beca, será necesaria la formalización de la matrícula, abono de apertura de expediente y cierre de automatrícula antes del 28 de julio de 2025. En caso contrario, se entenderá que se rechaza la beca por lo que ésta podrá ser otorgada a otro candidato.

La aceptación de la beca supone el compromiso del alumno en la participación en actividades de la Universidad, tales como jornadas de puertas abiertas, ferias universitarias en sus centros de bachillerato, etc.

Estas bonificaciones se podrán mantener en cursos sucesivos siempre que el alumno apruebe todas las asignaturas matriculadas en convocatoria ordinaria y mantenga una nota media igual o superior a 8 en la calificación global. El alumno que al finalizar el curso supere la totalidad de los créditos matriculados en convocatoria ordinaria y obtenga una nota igual o superior a 7, pero inferior a 8, verá reducida su ayuda en un 50% para el curso siguiente. Para el cálculo de la nota media global de renovación no se tendrán en cuenta ni las asignaturas reconocidas ni las prácticas curriculares.

Para los residentes fuera de España, será necesaria la formalización de la matrícula, abono de apertura de expediente antes del 15 de junio y cierre de automatrícula antes del 18 de julio de 2025.

Sexta Retirada de los proyectos.

Los proyectos entregados físicamente, hayan sido beneficiados con beca o no, deberán ser retirados en persona o por un tercero autorizado antes del 19 de septiembre de 2025. Una vez finalizado ese plazo, no tendrán derecho alguno a reclamación de los mismos.

UDIT declina expresamente cualquier responsabilidad por pérdida de los proyectos 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 POR TITULACIÓN

GRADO EN ANIMACIÓN.

Creación de un universo subacuático.

Contexto

Existen numerosos mundos en el cine y la animación que se desarrollan bajo el agua. Desde las emblemáticas películas de Disney, como La Sirenita, hasta obras como Nemo o el episodio del "Festival Acuático" en BoJack Horseman. No es de extrañar que el universo acuático sea tan recurrente, ya que ofrece un sinfín de posibilidades en cuanto a colores, movimientos y entornos, que pueden ser explorados a través de la animación.

Desafío para los solicitantes

En este proyecto, se propone la creación de personajes y una narrativa animada basada en un universo que transcurra en el fondo del mar. ¿Cómo viven sus personajes? ¿Cómo se relacionan entre sí?

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!

[The Little Mermaid 1989](#)

[The Walrus and The Carpenter Or the Story of the Curious Oysters](#)

[Buscando a Nemo](#)

[Bojack Horseman](#)



GRADOS EN TECNOLOGÍA: CIENCIA DE DATOS E INTELIGENCIA ARTIFICIAL; DESARROLLO DE SOFTWARE FULL STACK; MATEMÁTICAS APLICADAS A LA INGENIERÍA DE SOFTWARE Y ROBÓTICA.

Aplicaciones de la programación, la inteligencia artificial, las matemáticas y/o la robótica en la sociedad actual.

Contexto

Hoy en día, determinadas áreas de conocimiento estrechamente relacionadas con la tecnología se están empleando en prácticamente cualquier ámbito de nuestra sociedad moderna: sanidad, finanzas, educación, industria, medio ambiente, defensa, ocio y entretenimiento, etc. Entre ellas, por su gran utilidad y enormes posibilidades, destacan la programación, la inteligencia artificial, las matemáticas y la robótica. Nos proporcionan herramientas muy versátiles y potentes, con aplicaciones que eran impensables hasta hace muy poco, y que aportan soluciones de gran valor a nuestra sociedad, mejorando nuestra calidad de vida. Su nivel de integración e implantación es tal que hemos llegado a convivir habitualmente con ellas de una forma absolutamente natural y cotidiana, hasta el punto de que nuestra forma de vida actual sería prácticamente inconcebible sin ellas.

Además, el potencial creativo e innovador que ofrecen estas disciplinas tecnológicas es difícil de delimitar actualmente, por lo que el abanico de posibilidades que nos podrían ofrecer en un futuro a corto plazo es absolutamente impresionante.

Desafío para los solicitantes

El reto de esta beca consiste en diseñar una propuesta innovadora en la que se plantee algún tipo de servicio, aplicación o herramienta que resuelva alguna necesidad de la sociedad actual, con independencia de su ámbito de aplicación, o bien mejore algún modelo,

metodología o sistema de trabajo ya existente. La propuesta debe estar diseñada para que el solicitante explore e incorpore conceptos de inteligencia artificial, programación, matemáticas y/o robótica, valorando la mejor forma de utilizarlos y aplicarlos, desarrollando un modelo teórico, pero sin necesidad de implementarlo o desarrollar ninguna parte de este con carácter final.

El ámbito de aplicación concreto que se prefiera utilizar no es relevante y se deja a criterio del solicitante, pero el objetivo es que los participantes demuestren su talento para proponer soluciones tecnológicas originales, creativas, útiles y con posibilidad de generar un impacto positivo en la sociedad.

La propuesta debe incluir una descripción detallada de cómo se utilizarían las disciplinas tecnológicas antes indicadas en la solución que se plantee. No es necesario emplearlas todas, por lo que el solicitante puede decantarse únicamente por una de ellas (o las que necesite). Además, la propuesta siempre debe contemplar los posibles aspectos éticos que pudieran estar involucrados.

Posibles ejemplos de propuestas

- **Análisis de datos de redes sociales:** Proyecto que analice datos de una red social para identificar tendencias o sentimientos sobre un tema específico. Los candidatos pueden investigar métodos de análisis de datos y cómo se pueden aplicar técnicas de estadística básica para interpretar los resultados.

- **Sistema de recomendación de libros:**

Sistema que utilice algoritmos básicos de filtrado para recomendar libros a los usuarios. Los candidatos pueden investigar cómo funcionan estos sistemas y qué datos serían necesarios para hacer recomendaciones efectivas.

- **Optimización de rutas de entrega:** Modelo teórico para optimizar las rutas de entrega de un servicio de mensajería. Los estudiantes pueden investigar conceptos de teoría de grafos y algoritmos de optimización, como, por ejemplo, el algoritmo de Dijkstra, para encontrar la ruta más corta.

- **Diseño de sistemas de navegación en software:** Sistema teórico que permita recorrer de forma óptima y satisfactoria los sistemas de menús y opciones de que ofrecen las aplicaciones de usuario, facilitando la navegación e incluso adaptándose a los hábitos de dicho usuario.

- **Robot asistente del hogar:** Sistema robotizado que pueda responder a consultas del usuario, así como realizar sencillas tareas domésticas que sean habituales y relativamente fáciles de gestionar y automatizar.

Piezas finales que entregar

1. Documento (obligatorio): Un ensayo, diseño conceptual o memoria que detalle el proyecto propuesto, la necesidad social que pretende cubrir o ayudar a mejorar, y el uso que tendrían las disciplinas tecnológicas indicadas dentro del proyecto. Debe contener entre 2 y 10 páginas, excluyendo portadas, índices y bibliografía.

2. Vídeo presentación (opcional): Un vídeo en el que se presente y defienda la propuesta, explicando los puntos redactados en la memoria. El vídeo debe tener una duración comprendida entre 3 y 10 minutos.

3. Otros materiales (opcional): Cualquier otro recurso que se considere adecuado para enriquecer la propuesta, como prototipos utilizables, demos, esquemas, gráficos, diagramas de flujo, entre otros.

Criterios de Evaluación

- Originalidad y relevancia de la propuesta.

- Integración innovadora y coherente de la programación, la inteligencia artificial, las matemáticas y/o la robótica en la propuesta realizada. Puede optarse por trabajar con una sola de ellas o bien combinar las que se consideren oportunas y necesarias. Ambas opciones son válidas, pero se valorará positivamente la posible interrelación que se haga entre algunas de estas disciplinas.

- Rigor, organización y estructuración de contenidos, 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.

GRADO EN DISEÑO AUDIOVISUAL E ILUSTRACIÓN

Creación de un libro ilustrado

Desafío para las solicitantes

- Selección de un amplio número de canciones etiquetadas por sentimientos que te producen. Selección final con las 5 canciones.
 - Análisis sobre libros ilustrados, visitar librerías especializadas y ver qué es lo que se está haciendo hoy día.
 - Ver referencias a través de redes sociales como Instagram o Pinterest, buscando referencias, estilos...
 - Piensa en el público objetivo al que te vas a dirigir.
 - Buscar vídeos en Redes Sociales sobre cómo hacer un libro y encuadernarlo.
 - Puedes utilizar diferentes técnicas, pero no olvides que el libro tiene que tener una unidad.
 - Busca un título para tu libro.
2. Creación de una campaña en redes sociales para promocionar tu libro. En la campaña tiene que haber una historia con la fotografía de tu libro y un eslogan que convenza a la gente para que lo compre.
 3. Creación de un vídeo donde se promocione tu libro.
 4. Presentación explicativa con todas las partes del proceso. La presentación tiene que contener:
 - a. Portada con tu nombre, apellidos y título del proyecto.
 - b. Objetivo de tu proyecto.
 - c. Concepto.
 - d. Justificación de la elección de cada canción.
 - e. Público objetivo.
 - f. Técnicas elegidas.
 - g. Campaña de comunicación, proceso de creación.

Piezas finales que entregar

1. La pieza principal es el libro. Tiene que ser un producto cuidado y lo más profesional posible. El libro se tiene que hacer de forma analógica, se puede utilizar todo tipo de técnicas analógicas como lápiz, carboncillo, acuarela, témpera, collage, lápices de color...

GRADO EN DISEÑO DE INTERIORES

Contexto

WGSN es una plataforma líder de predicción de tendencias, que proporciona información clave sobre el futuro de diversos sectores, entre ellos el diseño de interiores. Su enfoque basado en la investigación y el análisis de datos permite identificar tendencias emergentes y anticipar los cambios que marcarán la pauta en los próximos años.

Las tendencias clave en el diseño de interiores para 2026 incluyen:

- **Extra-Ordinary:** Simplicidad funcional, sostenibilidad, calidez y sofisticación.
- **Digital Real:** Entornos inmersivos que fusionan lo real y virtual, con materiales futuristas.
- **Future Minimalism:** Diseño necesario y funcional, con atención al detalle.
- **Transformative Teal:** Color tendencia acompañado de tonos llamativos y metalizados.

Desafío para las solicitantes

Se creará un espacio conceptual que **no debe tener un uso específico ni convencional**, sino que debe reflejar una visión innovadora, adaptándose a nuevas formas de interacción, sensaciones y sostenibilidad. Los candidatos deberán incorporar estas tendencias clave, demostrando creatividad, coherencia y una interpretación personal de las mismas en su diseño.

El tamaño del espacio podrá adecuarse a lo que el solicitante considere necesario. Las piezas finales (bocetos, ilustraciones, diagramas, videos, 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.**



WGSN Diseño
Josefin Åberg - Suecia

GRADO EN DISEÑO DE MODA

Contexto

Roberto Cavalli (1940 – 2024), es uno de los diseñadores italianos más emblemáticos, conocido por su enfoque audaz, sensual y profundamente ligado a la feminidad. Desde sus inicios, Cavalli demostró una gran pasión por el arte y la moda, inspirado tanto por su ciudad natal —Florencia, la cuna del Renacimiento— como por su herencia artística familiar. Su abuelo, Giuseppe Rossi, cuyas obras se exponían en la Galería de los Uffizi, fue un renombrado pintor y una de las figuras clave del movimiento Macchiaoli.

Por otro lado, su infancia queda marcada por una tragedia familiar, ya que su padre falleció a manos de los nazis cuando era niño y perdió el habla, según él mismo contó, hasta el final de su adolescencia. Este trasfondo personal y artístico marcó su estilo distintivo: un universo de glamour exuberante y estampados atrevidos que transformó el concepto de la moda en el último cuarto del siglo XX.

Su carrera dio un giro importante en los años 70, cuando revolucionó el mundo textil al patentar una técnica innovadora de impresión sobre cuero. Esta invención lo llevó a presentar sus primeras colecciones en prestigiosas plataformas como el Salón del Prêt-à-Porter en París. A partir de ahí, su nombre se asoció con piezas únicas que combinaban lujo artesanal, sensualidad y una clara celebración de la figura femenina.

Cavalli no solo diseñó ropa, sino que creó un estilo de vida. Su amor por la feminidad se refleja en cada prenda, pensada para resaltar las curvas y empoderar a las mujeres.

Su uso magistral de los estampados animales —un elemento que se convirtió en su firma—, junto con tejidos fluidos, cortes ajustados y detalles exóticos, transmiten una visión de la mujer segura, libre y sensual. Su trabajo no tenía miedo de celebrar el cuerpo femenino, destacando su fuerza y su capacidad para deslumbrar.

Los años 90 y principios de los 2000 marcaron su consolidación como un referente global. En ese período, sus vestidos con aberturas pronunciadas, transparencias y patrones salvajes fueron adoptados por las grandes estrellas del momento, como Jennifer López, Beyoncé o Victoria Beckham. Estos diseños no solo brillaban en las pasarelas, sino también en las alfombras rojas más importantes del mundo,

Desafío para las solicitantes

confirmando su estatus de diseñador icónico.

Teniendo en cuenta esta información, diseña una propuesta de colección de moda inspirada en el diseñador Roberto Cavalli. 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.



Sophia Loren, 1966, con el icónico caftan con estampado de tigre. Reinterpretado en la colección Spring 2007 Ready-to-Wear Fashion Show

GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO

Contexto

El Grado en diseño de producto ha sido seleccionado por la American Hardwood Export Council, en colaboración con ADIFAD, para la convoca la I experiencia de diseño para estudiantes, con madera de frondosas estadounidenses para el diseño de mobiliario que será fabricado y expuesto, dentro de la capitalidad mundial del diseño en Valencia 2022.

En la formación que han recibido nuestros estudiantes, han aprendido que la madera es el único material que atrapa gran cantidad del exceso de CO2 existente en la atmósfera, ese exceso da lugar al cambio climático que tanto preocupa a la sociedad.

La American Hardwood Export Council ha demostrado, gracias a informes independientes, que un bosque bien gestionado, reduce el número de incendios y al fomentar la tala selectiva de árboles que han llegado a su madurez, ello permite el nacimiento de nuevos árboles y la permanencia del sotobosque, permitiendo aumentar la masa forestal cada año, de forma que es una forma muy efectiva de combatir el cambio climático.

Por los motivos expuestos, a más productos realizados en madera, más fomentamos el material más efectivo a la hora de atrapar el CO2. Por ello, el solicitante se limitará a la reinterpretar un producto existente, que actualmente no incorpore la madera de forma habitual. Se deberá seleccionar la madera más adecuada y explicar los motivos de su elección, a la vez que se muestra el rediseño del objeto seleccionado utilizando la madera en mayor o menor medida.

Desafío para las solicitantes

El solicitante deberá entregar:

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 la necesidad planteada.

En el sitio web <https://www.yankodesign.com/> se pueden elegir los diseños actuales de productos que más interés susciten, para así realizar un diseño nuevo inspirado en dicha pieza.

En el portal web de la asociación colaboradora se podrán conocer ejemplos de aplicaciones del material en productos y otros contextos <https://www.americanhardwood.org/es/eu>



CONNECTED – Jaime Hayón Premio Nacional de
Diseño 2021 – Madera de Cerezo estadounidense

GRADO EN DISEÑO Y MULTIMEDIA GRÁFICO

Creación de una marca de tu ciudad o barrio y un plano con un recorrido turístico.

Desafío para los solicitantes

- Investiga sobre tu ciudad o barrio, busca imágenes o hitos representativos que pudieran servir de punto de partida. Intenta no centrarte en los logos o escudos existentes, sino en la esencia del lugar.
- Fotografía tu alrededor tratando de encontrar los colores que puedan identificar tu ciudad o barrio.
- Fotografía carteles, letreros, intentando ver si es posible.
- Busca imágenes de marcas de ciudad o barrio de cualquier parte del mundo y analiza qué elementos utilizan y cómo los tratan gráficamente. Saca conclusiones.
- Analiza la creación de citybranding, mira a ver que ciudades han creado una marca propia, desde la de NY de Milton Glaser hasta Oporto, Melbourne, París...

Piezas finales que entregar

1. Presentación con todo el proceso de investigación de tu marca:
 - a. Portada con tu nombre, apellidos y nombre del proyecto.
 - b. Breve análisis histórico de tu ciudad o tu barrio.
 - c. Fotografías representativas de tu ciudad.
 - d. Análisis de otras ciudades o barrios con city branding.
 - e. Proceso de creación del logotipo.
 - f. Implementación en elementos de tu barrio o ciudad.

2. Breve manual de identidad corporativa. Donde tienes que indicar.

- a. Construcción de tu logo.
- b. Misión visión y valores de tu ciudad o Barrio.
- c. Tono de voz. Cómo se va a dirigir tu Barrio o ciudad a la gente.
- d. Versiones de colores en los que se puede usar.
- e. Tipografía que va a ir asociada al logo.
- f. Paleta de color.
- g. Estilo de símbolos que va a haber vinculados con tu logo.
- h. Estilo de fotografías que se pueden usar.
- i. Estilo de ilustraciones.

3. Creación de un cartel promocional de tu ciudad incorporando el logotipo.

4. Creación de un vídeo publicitario de tu ciudad o barrio incluyendo el logotipo.



GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS VIRTUALES

El videojuego y la inteligencia artificial en la sociedad

Contexto

En la actualidad, los videojuegos y la inteligencia artificial (IA) están desempeñando un papel crucial en la transformación de la sociedad. Más allá del entretenimiento, estas tecnologías están siendo utilizadas para abordar desafíos sociales y educativos. Existen numerosos ejemplos que demuestran cómo los videojuegos están revolucionando la educación infantil, proporcionando experiencias interactivas y personalizadas que aumentan el interés y mejoran la retención del conocimiento. Además, los juegos que promueven la salud mental y física están ayudando a los jugadores a adoptar hábitos más saludables y a gestionar el estrés de manera efectiva. Por otro lado, los videojuegos que simulan ecosistemas sostenibles están educando a las nuevas generaciones sobre la importancia de la conservación ambiental y la sostenibilidad.

Desafío para los solicitantes

El reto de esta beca consiste en diseñar una propuesta innovadora para un videojuego que integre el uso de la Inteligencia Artificial (IA) y que tenga un trasfondo social significativo. Los participantes deberán identificar un área de impacto social, como la educación infantil, la promoción de la salud mental y física, o la sostenibilidad ambiental, y desarrollar un concepto de videojuego que aborde estos temas. La propuesta debe incluir una descripción detallada de cómo se utilizará la IA para mejorar la experiencia del juego y lograr los objetivos sociales planteados. El objetivo es que los participantes demuestren su creatividad para desarrollar videojuegos que no solo entretengan, sino que también generen un impacto positivo en la sociedad. No será necesario desarrollar ninguna pieza de carácter final (dibujos, ejecutables programados, animaciones...).

Ejemplos de juegos ya publicados

- 1. Eco (2018):** Desarrollado por Strange Loop Games, este juego de simulación permite a los jugadores construir y gestionar una comunidad mientras trabajan juntos para evitar la degradación ambiental.
- 2. Beyond Blue (2020):** Inspirado en la serie de la BBC "Blue Planet II" y desarrollado por E-Line Media, este juego sumerge a los jugadores en una experiencia oceánica, educando sobre la vida marina y los desafíos ambientales.
- 3. Plasticity (2019):** Creado por estudiantes de la Universidad del Sur de California, este juego aborda el problema de los desechos plásticos en un mundo distópico, destacando las consecuencias del uso excesivo de plástico.
- 4. EndeavorRx (2020):** Creado por Akili Interactive, este juego está aprobado por la FDA para el tratamiento del trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños. Utiliza tareas de juego diseñadas para mejorar la atención a través de sesiones regulares de juego.

Piezas finales que entregar

- 1. Documento (Obligatorio):** Un ensayo, diseño conceptual o memoria que detalle el videojuego propuesto, la transformación social que pretende ayudar a conseguir y el uso de IA que tendrá dentro del proyecto. 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 los puntos redactados en la memoria. 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

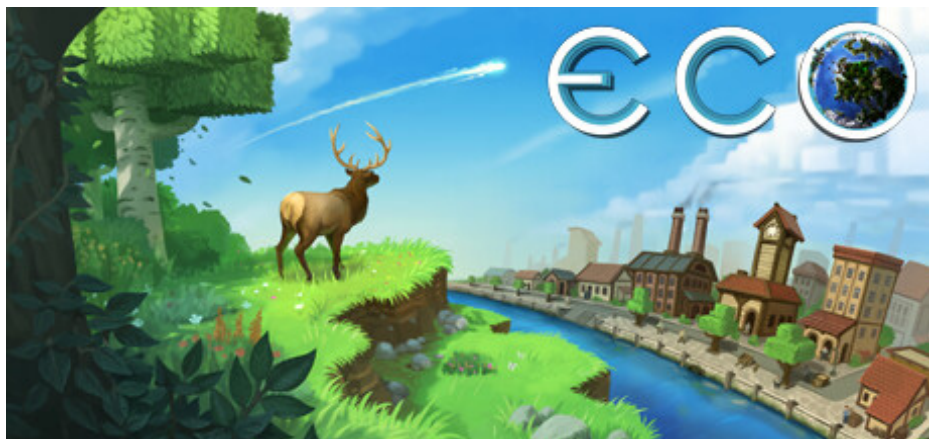
- Originalidad y relevancia del trasfondo social significativo de la propuesta.

- Integración innovadora y coherente de la Inteligencia Artificial en el videojuego.
- 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.



GRADO EN GESTIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA MODA

Contexto

Roberto Cavalli (1940 – 2024), es uno de los diseñadores italianos más emblemáticos, conocido por su enfoque audaz, sensual y profundamente ligado a la feminidad. Desde sus inicios, Cavalli demostró una gran pasión por el arte y la moda, inspirado tanto por su ciudad natal —Florencia, la cuna del Renacimiento— como por su herencia artística familiar. Su abuelo, Giuseppe Rossi, cuyas obras se exponían en la Galería de los Uffizi, fue un renombrado pintor y una de las figuras clave del movimiento Macchiaioli,

Por otro lado, su infancia queda marcada por una tragedia familiar, ya que su padre falleció a manos de los nazis cuando era niño y perdió el habla, según él mismo contó, hasta el final de su adolescencia. Este trasfondo personal y artístico marcó su estilo distintivo: un universo de glamour exuberante y estampados atrevidos que transformó el concepto de la moda en el último cuarto del siglo XX.

Su carrera dio un giro importante en los años 70, cuando revolucionó el mundo textil al patentar una técnica innovadora de impresión sobre cuero. Esta invención lo llevó a presentar sus primeras colecciones en prestigiosas plataformas como el Salón del Prêt-à-Porter en París. A partir de ahí, su nombre se asoció con piezas únicas que combinaban lujo artesanal, sensualidad y una clara celebración de la figura femenina.

Cavalli no solo diseñó ropa, sino que creó un estilo de vida. Su amor por la feminidad se refleja en cada prenda, pensada para resaltar las curvas y empoderar a las mujeres. Su uso magistral de los estampados animales —un elemento que se convirtió en su firma—, junto con tejidos fluidos, cortes ajustados y

detalles exóticos, transmiten una visión de la mujer segura, libre y sensual. Su trabajo no tenía miedo de celebrar el cuerpo femenino, destacando su fuerza y su capacidad para deslumbrar.

Los años 90 y principios de los 2000 marcaron su consolidación como un referente global. En ese período, sus vestidos con aberturas pronunciadas, transparencias y patrones salvajes fueron adoptados por las grandes estrellas del momento, como Jennifer López, Beyoncé o Victoria Beckham. Estos diseños no solo brillaban en las pasarelas, sino también en las alfombras rojas más importantes del mundo, confirmando su estatus de diseñador icónico.



Roberto Cavalli Fall 2023 Ready-to-Wear

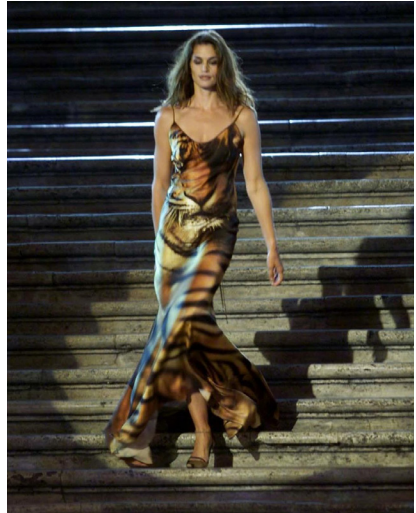
Desafío para los solicitantes

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



Roberto Cavalli con Jennifer López (2007) y con Victoria Beckham (2005)



Cindy Crawford bajando las escaleras de Plaza de España en Roma . Julio 2000



Miley Cyrus en el video de la canción Doctor (Work It Out)

PUBLICIDAD Y CREACIÓN DE MARCA

Branding de moda urbana / Lujo y su lanzamiento.

Desafío para los solicitantes

1. Investiga diferentes marcas del universo que hayas escogido (urbana o lujo) Busca marcas de diferentes estilos, no te centres en una sola tendencia. Recopila tanto los logotipos como los tipos de fotos que utilizan o el look de su web.
2. Haz un safari fotográfico viendo los escaparates de ciudad con marcas de ropa urbana o de lujo (lo que hayas elegido). Entra en sus webs y redes sociales para ver qué es lo que están haciendo.
3. Busca marcas de cualquier sector diferente a la moda que te sirvan de inspiración para crear tu marca. Intenta salirte de lo más convencional.
4. Tienes que definir la personalidad de tu marca en función del público al que se dirige y su estilo.
 - a. Tienes que elegir tu público objetivo, las personas que van a comprar tu ropa.
 - b. Para definir la personalidad de tu marca puedes utilizar los arquetipos de Jung.
 - c. Analiza diferentes estilos de moda para elegir un estilo concreto.
5. A continuación, crea un naming (nombre) para tu marca que responda a la personalidad de marca que has definido.
 - a. Tienes que ver que tu nombre no lo ha utilizado otra marca, y que no significa nada negativo o inapropiado en otro país.
6. Crea un logotipo y un slogan adecuados al propósito.
 - a. El logotipo se tiene que poder usar tanto en una sudadera como en un espacio pequeño como en Instagram.
7. Aplica el logo a los aspectos básicos de tu marca: packaging, etiquetas y look de las prendas.
 - a. Tienes que aplicarlo sobre una prenda.
 - b. Tienes que hacer una etiqueta con el logo.
 - c. Una caja.
 - d. Una bolsa de papel.
 - e. Y un letrero de tienda con tu marca.
 - f. Para todo esto puedes utilizar mockups.
8. Muestra cómo se lanzaría la marca en una campaña publicitaria, al menos en marquesinas y redes sociales.
9. Si te ves capaz, haz un spot de tu marca.
10. Finalmente, realiza una presentación con todo tu proyecto, explicando las fases y el proceso de trabajo, así como mostrando los resultados finales:
 - a. Portada con tu nombre, apellidos y título del proyecto.
 - b. Objetivo de tu proyecto.
 - c. Personalidad de la marca y público objetivo.
 - d. Logotipo y sus aplicaciones.
 - e. Campaña de lanzamiento. Estrategia y piezas creativas.

BONIFICACIONES

Bonificación por hermano

-12%

Se aplicará una ayuda del 12% sobre el concepto de docencia (mensualidades) al primer hermano de un alumno o antiguo alumno de UDIT.

-25%

Se aplicará una ayuda del 25% sobre el concepto de docencia (mensualidades) al segundo o sucesivos hermanos de un alumno o antiguo alumno de UDIT.

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

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 del 12% y el tercero y sucesivos, de un 25% sobre el concepto de la docencia (mensualidades).

Bonificación por primo hermano

-10%

Se aplicará una ayuda del 10% sobre el concepto de docencia (mensualidades) a los primos consanguíneos de un alumno o antiguo alumno de UDIT.

BECAS OFICIALES

Los alumnos que estudien un Grado en UDIT podrán optar a las becas oficiales tanto del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes como de la Comunidad Autónoma en la que residan.

Para más información, puedes consultar la web del Ministerio <https://www.becaseducacion.gob.es/becas-y-ayudas.html> y/o de la Comunidad de Madrid <https://www.comunidad.madrid/servicios/educacion/becas-excelencia-universitarios>

CONDICIONES GENERALES DE PARTICIPACIÓN

Pimera Reserva de Plaza

Para solicitar una beca de UDIT es requisito indispensable haber realizado previamente la reserva de plaza o primer pago de matrícula. Este importe únicamente se devolverá si el candidato no cumple los requisitos legales de acceso.

Segunda Beneficiados

UDIT comunicará directamente a los candidatos las resoluciones respecto a la concesión o denegación de las becas recogidas en el presente documento.

Para la aceptación de la beca, será necesaria la formalización de la matrícula, abono de apertura de expediente y cierre de Automatricula antes del **28 de julio de 2025**. En caso contrario, se entenderá que se rechaza la beca por lo que ésta podrá ser otorgada a otro candidato.

Tercera Renovación

Todas las ayudas recogidas en el presente documento se podrán renovar automáticamente o recuperar en años posteriores, siempre y cuando se cumplan los requisitos fijados en cada tipo de beca.

Cuarta Concurrencia y exclusión

Las becas de UDIT están destinadas exclusivamente a alumnos de nuevo ingreso a la Universidad.

Los participantes podrán optar a más de una beca, eligiendo una de ellas en el caso de obtener varias resoluciones favorables. Las becas no son acumulables entre sí.

Quinta Pérdida

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

Sexta Aplicación de las becas

El porcentaje de beca concedido se prorrateará en las 10 mensualidades.

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 de becas supone la plena aceptación de estas bases. Cualquier duda sobre su interpretación será resuelta por el jurado.

Novena Propiedad Intelectual

Todos los proyectos que resulten ganadores pasarán a ser propiedad de UDIT durante el periodo de permanencia del alumno en UDIT.

Los beneficiarios de las becas de proyectos 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. En el caso de que el alumno se matricule, el tiempo será el que dure la titulación, nunca excediendo los 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 beneficiario de beca 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 extraacadémicos, jornadas de puertas abiertas, ferias y talleres en centros educativos...

Duodécima Abandono de estudios

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



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

Edición enero 2025

Campus Internacional de Diseño e Industrias Creativas

Avda. Alfonso XIII, 97-99,
C/ Colombia, 44, Madrid

Metro Colombia, Alfonso XIII

Bus 40, 7, 87, 11

Campus Internacional de Tecnología, Innovación y Ciencias Aplicadas

C/ Alcalá, 506, Madrid

Metro Suanzes

Bus 77, 104