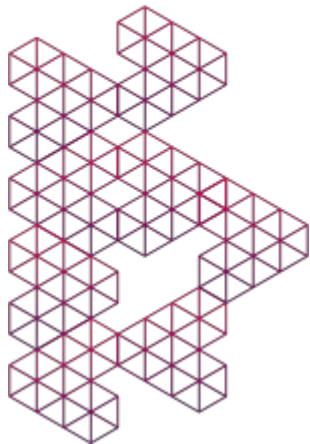




# **NORMATIVA DE LA ESCUELA**

**ANIMUM Creativity Advanced School**



## 1. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

ANIMUM es un centro privado de formación no reglada.

1.1 Para la **Formación Presencial**, el ALUMNO recibe clases teórico-prácticas y, en algunos cursos, también tiene acceso a los vídeo-talleres online de apoyo sobre algunos de los programas de software empleados durante el Curso. La escuela pone a disposición de cada alumno, en el aula, un ordenador equipado con los programas necesarios para el correcto desarrollo del Curso. Es responsabilidad del alumno la instalación de los programas en su equipo personal, así como el tomar los apuntes necesarios para el correcto aprovechamiento de la formación recibida (no se entregan apuntes).

El alumno tiene acceso a los vídeo-talleres online del curso desde la fecha de comienzo hasta tres meses después de la fecha de finalización.

1.2 Para la **Formación On-Line**, la metodología de enseñanza consiste en la impartición de diversas lecciones en vídeo, con vídeo-talleres de apoyo sobre los programas de software empleados durante el Módulo. Todo este contenido está accesible mediante conexión online a nuestra plataforma de estudio (no descargable).

Cada lección tiene asignada varias tareas que el alumno debe entregar en el plazo indicado. Cada semana el alumno tendrá acceso a la lección en curso y a la lección anterior.

Cada alumno formará parte de un grupo de alumnos, y la escuela asignará un tutor al grupo en la primera semana del curso (el alumno no podrá decidir a qué grupo pertenece ni qué tutor quiere tener).

El tutor de corrección analizará, corregirá y evaluará en soporte de vídeo las tareas realizadas por cada uno de sus alumnos. Todos los alumnos del Módulo tendrán acceso a los trabajos presentados por cualquiera de sus compañeros, y podrán descargarlos con fines exclusivamente didácticos.

Además existirá un tutor cuya función es reunirse semanalmente con todos los alumnos por videoconferencia (sesión P&R) para resolver dudas.

Hasta un mes después de la fecha de finalización de cada módulo, el alumno tiene acceso a: todos los vídeo-talleres del módulo y a las tareas que haya entregado; así como a las video-correcciones y las calificaciones recibidas durante dicho módulo.

Las comunicaciones entre la escuela y el alumno serán siempre vía email para garantizar una atención de calidad. Y serán atendidas en orden de prioridad y de llegada. Las conversaciones por escrito permiten llevar a cabo la supervisión de la correcta prestación del servicio.

## 2. NORMAS DE COMPORTAMIENTO DEL ALUMNO EN LAS INSTALACIONES DE LA ESCUELA

### 2.1 Cuidado de las instalaciones

Es responsabilidad del alumno hacer un uso adecuado del material, las instalaciones y equipamiento que ANIMUM pone a su disposición. En su caso, la reparación de los daños ocasionados por el mal uso de dichas instalaciones y equipamiento correrá a cargo del alumno. No está permitida la ocupación de las aulas fuera del horario de clase (excepto por parte de los alumnos del máster "Fotografía Profesional" para la realización de sus prácticas).

No está permitido comer ni beber dentro de las aulas.

No está permitido guardar bicicletas, patinetes, etc, dentro de las instalaciones de la escuela.

### 2.2 Uso de los equipos

No le está permitido al alumno la retirada de material de la escuela: hardware informático, archivos informáticos, libros, revistas, ni ningún tipo de material sin la autorización expresa del profesor. No está permitida la instalación de software.

2.3. Almacenamiento de archivos durante el curso. Es responsabilidad del alumno realizar copias de seguridad de sus archivos de trabajo con frecuencia, en un entorno externo a la escuela.

Todos los archivos almacenados por el alumno en el equipo del aula durante el desarrollo del curso deberán ser retirados por el propio alumno antes del último día de clase. Desde el día siguiente, serán formateados todos los equipos para el mantenimiento y puesta en marcha de la siguiente convocatoria del curso.

2.4. Queda prohibida la grabación total o parcial de las clases. Este hecho podrá conllevar la expulsión del alumno.

2.5 Transcurridos 3 meses desde la fecha de notificación vía email, los objetos perdidos de la escuela serán descartados.

### **3. DERECHOS DE EXPLOTACIÓN Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

3.1 Todo el material didáctico generado por el alumno durante el transcurso de su formación en ANIMUM, es de uso y explotación exclusivos de ANIMUM, por lo que no podrá utilizarse en beneficio alguno de terceros (personas físicas o empresas). ANIMUM utilizará este material con fines publicitarios de la escuela y de promoción de trabajos de alumnos. El alumno podrá utilizar el material gráfico y audiovisual generado durante su formación en ANIMUM para autopromoción personal como profesional, pero no para comercializar con él o cederlo a terceros; dicho material deberá estar identificado como trabajo realizado durante su formación en ANIMUM.

3.2. La propiedad intelectual del material citado será del alumno y de todas aquellas personas que han participado en el desarrollo de dicho material, cuya propiedad intelectual mencionada es intransferible.

3.3. Los vídeos que se aportan por la escuela a los alumnos están protegidos y registrados con copyright de ANIMUM, por lo que no podrán ser utilizados con otros fines más que los de formación dentro de la escuela, quedando prohibida su grabación total o parcial.

### **4. EVALUACIÓN, CALIFICACIONES Y CERTIFICADO DE ESTUDIOS**

#### **4.1. Formación Presencial**

La evaluación es continua e incluye, además, la realización de un Proyecto Final que ha de entregarse en los plazos establecidos, que será analizado, corregido y evaluado por el profesorado, y la superación del mismo será imprescindible para la superación del Curso, además de para la obtención del título (y para poder acceder a la especialización, en el caso

del Máster de Producción 3D Avanzada).

Una vez finalizadas las clases presenciales finalizará también el plazo para la atención de dudas por parte del profesorado, con independencia de la fecha de entrega del Proyecto Final. La escuela queda a disposición del alumno para cualquier cuestión.

#### **4.2. Formación On-Line**

La evaluación es continua mediante la calificación de las tareas entregadas en cada una de las lecciones que conforman el módulo. Es obligatoria la entrega de todas las tareas de cada lección (incluida la tarea de revisión). La no entrega de una de las tareas puede conllevar una C en la evaluación.

Si un alumno obtiene 3 calificaciones "C" en un mismo Módulo, dicho Módulo quedará como no superado; y no podrá acceder al siguiente Módulo. Excepto en el caso del Módulo 0 de Animación, que quedará como no superado, y por tanto el alumno no podrá acceder al Módulo siguiente, si obtiene 2 calificaciones "C".

Además, la formación online incluye la realización de un Proyecto Final. La superación del proyecto final así como de todos los módulos será imprescindible para la obtención del título.

El apto obtenido en la solicitud de admisión, corresponde al acceso, únicamente, al módulo 1 del Curso.

#### **4.3. Calificaciones**

A continuación se define el significado de las calificaciones:

Calificación A: Tareas excepcionales que destacan no solo por su calidad técnica sino también artística.

Calificación B+: Las tareas demuestran un buen dominio técnico.

Calificación B: Las tareas presentan aciertos y errores en similar proporción de cantidad y calidad.

Calificación B-: Las tareas presentan más errores importantes que aciertos y/o no están completas en su totalidad.

Calificación C: Las tareas presentadas están incompletas y/o presentan una excesiva cantidad de errores importantes. Para la formación Online, obtener 3 calificaciones "C" a lo largo de un módulo supone la no superación del mismo.

Si por cualquier circunstancia un alumno no entrega el Proyecto Final cuando le corresponde, dispone de una segunda oportunidad cuyo plazo se le comunica vía email. Esta entrega tardía implica no poder optar a una nota final de A o B+.

#### 4.4. Expedición del título

Es requisito imprescindible para obtener el título de Animum haber presentado previamente los documentos que acrediten la formación previa necesaria.

ANIMUM conservará los títulos no recogidos durante el plazo de un año desde la fecha de expedición del mismo. Transcurrida esa fecha, si el alumno lo solicita ANIMUM expedirá un certificado de estudios, en sustitución del título.

En el caso del título de Curso de Animación para Videojuegos, este solo se expedirá en el caso de que el alumno termine dicho curso (realizando tareas de videojuegos) y no continúe con su formación en animación 3D con la realización del Máster. De continuar y terminar los estudios de Máster, el alumno recibirá el título Máster Online de Animación de Personajes 3D para Cine y Videojuegos.

### 5. BAJA ACADÉMICA DEL PROGRAMA CURSO/MÁSTER

5.1. La escuela llevará a cabo la baja académica del alumno si se cumple alguna de las siguientes situaciones:

a) Falta de pago de alguno de los plazos.

b) Falta de actitud por parte del alumno considerada lo suficientemente grave (por ejemplo: mal uso inadecuado de los trabajos de otro alumno) podría conllevar la expulsión inmediata de la escuela, sin que tenga derecho a devolución económica alguna, ni reserva futura de plaza.

c) En la **Formación Presencial**: no incorporarse al curso dentro del plazo máximo establecido por la escuela para cada programa formativo (según la convocatoria y en función del calendario lectivo del curso académico).

d) En la **Formación Presencial**: falta de asistencia sin justificar en más de un 20% de los días lectivos. Dos días llegando tarde o marchándose antes de acabar la clase, más de 10 minutos en ambos casos, equivale a una falta de asistencia sin justificar. Además se considera falta de asistencia asistir a clase y no prestar atención (a criterio del profesor).

e) En la **Formación On-Line**: si un Módulo no es superado, y el alumno estaba matriculado en los Módulos siguientes, la escuela procederá a su cancelación y revisará el estado de los pagos; reembolsando al alumno los descuentos aplicados en su matrícula.

El alumno podrá continuar su formación para finalizar el Curso, una vez que el Módulo, tras repetirlo, sea superado; siempre que el Plan de Estudios no haya cambiado.

Si no supera un Módulo, el alumno no está obligado a continuar. Puede pausar su formación al finalizar un Módulo y antes de comenzar el siguiente (más detalles en el Punto 6). Podrá retomar sus estudios siempre que no se produzcan cambios en el Plan de Estudios que afecten a los Módulos que le quedan por cursar.

5.2. Vencido y no pagado alguno de los recibos pendientes, Animum se reserva el derecho a asignar a ese recibo impagado, el importe de las reservas de plaza de módulos contratados posteriormente.

### 6. POLÍTICA DE DEVOLUCIONES

6.1. Por ley, durante los 14 días posteriores a la reserva de plaza, el alumno podrá cancelar su contrato de matrícula, sin necesidad de justificar su decisión y sin penalización de ninguna clase.

Animum amplía este plazo y permite al alumno darse de baja:

a) Hasta 7 días antes de empezar el Curso: sin coste alguno.

b) A partir de una semana antes de empezar el Curso y hasta una semana después del comienzo del mismo: satisfaciendo el 10% del coste del módulo (en el caso de la formación online), o del 10% del importe de la reserva de plaza (en el caso de la formación presencial).

c) Transcurrida la primera semana del curso el importe de la reserva de plaza no será reembolsado y el alumno adquiere el compromiso de pago del importe total del módulo.

6.2. En la **Formación On-Line**:

- En caso de tener módulos online posteriores contratados, pagados y no cursados se realizará la devolución del 100% del importe correspondiente a dichos módulos.

- El alumno podrá pausar los estudios tras finalizar un módulo y antes de empezar el siguiente cancelando la matrícula actual y formalizando una nueva matrícula. En caso de pausar los estudios, el alumno reembolsará los descuentos aplicados en su matrícula.

- No es posible pausar los estudios entre lección y lección del módulo.

- ANIMUM conserva el expediente académico del alumno, con la información de los módulos ya superados, para que el alumno pueda retomar su formación en el futuro. ANIMUM no puede garantizar que no se produzcan cambios en el Plan de Estudios que afecten a los módulos pendientes de cursar por el alumno.

6.3. En la **Formación Presencial**: el alumno no podrá cambiar de turno transcurrida la primera semana del Curso.

6.4. En cualquiera de los casos, para la devolución se atenderá al estado de pagos devengados y liquidados. Los gastos de devolución de las cantidades mencionadas correrán a cargo del alumno.

## 7. CONSECUENCIAS DEL IMPAGO DE LA MATRÍCULA

Vencida y no pagada la deuda que contrae el alumno con la escuela, implica automáticamente que ANIMUM emprenda las acciones legales oportunas, sin mediar aviso ni diligencia de ningún tipo, interponiendo procedimiento judicial en reclamación de la cantidad total adeudada, dejando designado a tales efectos el fuero de Málaga.

## 8. CONDICIONES DE PAGO

La fecha límite para realizar cambios en las domiciliaciones, y que se hagan efectivas en el mes siguiente, es el día 20 del mes en curso.

El primer recibo del curso vence el día 5 del mes en el que comienza el curso, aunque el inicio del curso sea posterior al día 5 de dicho mes.

## 9. ALIANZAS CON OTRAS ENTIDADES

Cualquier alianza con otras entidades de formación o centros universitarios serán comunicadas por ANIMUM a través de la web como principal medio de información.

Asimismo, dichas alianzas podrán sufrir cambios o extinguirse, siendo comunicado igualmente por ANIMUM por el mismo medio anteriormente descrito.

## 10. APERTURA DE UN CURSO

10.1. La apertura del Curso está en función del número mínimo de alumnos establecido. A tales efectos, ANIMUM se reserva el derecho a suspender el curso si no se cubre la cifra mínima de participantes, sin otra obligación que la de reservar la plaza para la siguiente convocatoria, o devolver las cantidades satisfechas por el alumno hasta ese momento.

10.2. Si por motivos ajenos a la escuela la capacidad del aula se reduce (por ejemplo por indisponibilidad de un tutor) ANIMUM se reserva el derecho a anular las plazas asignadas a dicho tutor, sin otra obligación que la de reservar la plaza para la siguiente convocatoria o devolver las cantidades satisfechas por el alumno hasta ese momento.

10.3. Las fechas de comienzo y fin están sujetas a cambios en el calendario oficial de días festivos.

## 11. SERVICIOS A LOS GRADUADOS

El servicio de Carreras Profesionales es exclusivo para graduados de ANIMUM, que hayan completado la totalidad de la formación en la Escuela, independientemente de su año de promoción.

El Área de Carreras Profesionales ofrece a los graduados de Animum un servicio exclusivo y gratuito para dar visibilidad a su reel o portfolio entre los principales estudios, agencias y empresas, a nivel nacional e internacional, con el objetivo de impulsar su desarrollo profesional. Este servicio no garantiza en ningún caso el empleo al alumno.

Para poder recibir este servicio debes inscribirte, una vez que seas graduado, en el formulario que hay en nuestra web, dentro del apartado "Empleo". Podrán hacer uso del servicio los graduados de Animum en cualquiera de las siguiente disciplinas:

- Máster Presencial de Producción 3D Avanzada (salvo que esté cursando una especialidad online, en cuyo caso deberá esperar a finalizar los estudios de dicha especialidad)
- Máster Online de Animación de Personajes 3D para Cine y Videojuegos
- Máster Online de Modelado de Personajes 3D para Cine y Videojuegos
- Curso Online Avanzado Rigging Personajes 3D

- Máster Online VFX y Composición con Houdini & Nuke
- Experto Online Animación Cartoon Avanzada
- Workshop Online Explode Your Reel - Animación.
- Workshop Online Explode Your Reel - Animación De Criaturas Para VFX
- Máster Presencial de Dibujo Digital & Animación 2D
- Máster de Diseño Gráfico para Publicidad & Comunicación
- Máster de Fotografía Profesional para Publicidad y Moda
- Curso Avanzado de Motion Graphics
- Máster de Infoarquitectura con 3D Studio Max & Revit
- Curso Avanzado Infografía 3D
- Máster de Bim Manager con Autodesk Revit

## ANEXO 1 - PROYECTO TRANSVERSAL

En la **Formación On-Line**, ANIMUM ha diseñado un proyecto transversal que implica a los cursos de Modelado y Rigging de Personajes 3D, simulando la colaboración real que existe en la profesión para la creación de un personaje de animación 3D.

El objetivo es que el modelador adecúe su modelo a las necesidades del rigger y que el rigger aprenda a riggear con un modelo original. Este proyecto implica las siguientes condiciones de uso:

- a) Los alumnos de modelado deberán entregar los modelos y texturas, para poder obtener el certificado de estudios como parte de su Trabajo Fin de Máster (TFM).
- b) Los alumnos de rig deberán entregar el modelo riggeado, un mes después del último día de la de la última lección, para poder obtener el certificado de estudios.
- c) No está garantizado que los modelos generados en una convocatoria de modelado sean riggeados. Esto dependerá del número de alumnos que haya en cada curso de Rig y la elección que hagan los riggers.
- d) El uso del personaje riggeado es exclusivamente para autopromoción como profesional, es decir, para demostrar las habilidades adquiridas durante el curso.
- e) No está permitido el uso comercial del personaje, o transferir los derechos de explotación alguno a terceros. Por ejemplo, no podrá ser usado en un spot publicitario de una marca comercial.

## ANEXO 2 - PROYECTO FORMATIVO DE PRODUCCIÓN

ANIMUM desarrolla proyectos de producción interna con el objetivo de alcanzar la máxima calidad de resultados. La participación en estos proyectos estará sujeta a las siguientes condiciones:

a) ANIMUM se reserva el derecho de designar a cada participante candidato (alumno o alumno graduado) del proyecto, según los criterios internos del centro que estarán basados en la evaluación de su rendimiento como alumno durante su formación en ANIMUM.

b) El participante elegido deberá guardar absoluta confidencialidad sobre el proyecto, para lo cual firmará un contrato de confidencialidad.

c) El participante podrá incorporar los trabajos realizados en el proyecto a su portafolio/demoreel profesional, y deberá dejar claro cuál fue su participación en el proyecto indicando qué tareas específicas realizó en cada plano/asset.

d) El participante podrá difundir su portafolio/demoreel profesional con trabajos del proyecto solo cuando se levante la confidencialidad del mismo: cuando la obra esté finalmente abierta al público (p.e. publicada en redes sociales, como YouTube o Facebook).