



Bases del Concurso

Voxel

Para estudiar Diseño de Medios Interactivos

INFORMACIÓN GENERAL:

- **Descripción de la beca:**

Con el fin de promover el diseño de experiencias interactivas, estimular el uso de herramientas tecnológicas, e impulsar la innovación y la creatividad de los jóvenes ecuatorianos interesados, el Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito USFQ a través de su Departamento de Medios Interactivos, está organizando el Concurso Voxel, para estudiar la carrera de Medios Interactivos, conforme a lo estipulado en el presente reglamento.

- **Fecha de apertura y cierre de inscripción:** 1 octubre 2025 / 21 febrero 2026 a las 23:59.

- **Dirigida a:**

Podrán participar en el concurso todos los estudiantes residentes en el Ecuador que se encuentren matriculados en tercer año de bachillerato de todos los colegios legalmente reconocidos por el Ministerio de Educación de la República del Ecuador o graduado 2025 que no estén ni estudiando ni matriculados en ninguna otra universidad o instituto superior.

- **Premios:**

- Primer Premio: Una beca "Voxel" parcial (70% sobre aranceles, no incluye matrícula) para estudios en la carrera de Diseño de Medios Interactivos durante 8 semestres.

Esta beca podrá ser utilizada exclusivamente para estudiar la carrera de Diseño de Medios Interactivos de la USFQ y no podrán sumarse a otras becas. La beca deberá utilizarse para iniciar los estudios en agosto de 2026.

- **Inscripción:**

- Link para inscripción en el Concurso Voxel [aquí](#):
- **Importante:** antes de completar el formulario, revisa las bases del concurso para saber qué documentos adicionales debes subir durante la inscripción.

- **Admisión:**

- Para tomar el examen de admisión ingresa a: <https://admission.usfq.edu.ec>

- **Contacto:**

- En caso de alguna inquietud acudir a:
- Mark Steven Bueno msbueno@usfq.edu.ec



REGLAMENTO DEL CONCURSO

1. El aspirante deberá inscribirse y cargar los documentos requeridos hasta el 21 de febrero 2026.
 - a. Inscripción Beca Voxel [aquí](#)
 - b. Documentos a cargar: copia de cédula, carnet estudiantil, o cualquier documento con fotografía que acredite su identidad, certificado del colegio comprobando que está en 3ero de Bachillerato o Acta de grado para graduados en el 2025 y carta explicativa (ver punto 3).
2. Podrán participar en el concurso todos los estudiantes residentes en el Ecuador que se encuentren matriculados en tercer año de bachillerato de todos los colegios legalmente reconocidos por el Ministerio de Educación de la República del Ecuador o graduados del 2025 que no estén ni matriculados ni estudiando en ninguna universidad o instituto superior.
3. La participación en el concurso será individual. Cada colegio tendrá un cupo máximo de 10 estudiantes participantes.

Para participar, el aspirante deberá cargar en un archivo digital, una carta explicando por qué quiere estudiar Medios Interactivos y por qué cree que debería ganarse la beca Voxel.

4. El Concurso constará de dos (2) etapas. La primera consiste en una fase eliminatoria, en la cual se evaluará el formulario enviado por los participantes en la inscripción al concurso. La evaluación se realizará a partir del 2 de marzo 2026.
5. En la segunda fase, los estudiantes con los 3 mejores puntajes obtenidos en la primera fase serán entrevistados por un Comité ad-hoc conformado por los profesores a tiempo completo de la carrera de Diseño de Medios Interactivos, con el fin de conocer sus intereses y evaluar su potencial y habilidades.
6. El aplicante deberá mostrar proyectos audiovisuales de su AUTORIA. Se evaluará la creatividad, el potencial y las habilidades de los estudiantes en el campo del diseño, arte y programación. El concurso se rige por el Código de Honor de la Universidad San Francisco de Quito y en caso de detectar PLAGIO, el estudiante será automáticamente descalificado. Los trabajos colaborativos o derivados deberán de indicar claramente dicha condición.
7. Estas reuniones se realizarán en la semana del 2 de marzo 2026. Con base en estas entrevistas, el Comité elegirá al estudiante ganador. El perfil que el Comité busca en el estudiante ganador es el de persona que muestre, a más de los conocimientos teóricos, un entendimiento de lo que es la Universidad, un claro interés en estudiar en nuestro Colegio y un alto potencial de interacción con sus compañeros y profesores. El Comité determinará la idoneidad de los candidatos con base a su desempeño en la entrevista y la calidad de sus trabajos.
8. El Jurado Calificador se reserva el derecho de declarar desierto el Concurso si considera que el nivel de los estudiantes no es el adecuado.
9. Los resultados finales se notificarán el 31 de marzo 2026 a los correos enviados por los aplicantes.



10. Fechas de examen de admisión:

Fecha de Examen Admisión	Ciudad
13 de septiembre 2025	Quito / Ibarra
27 de septiembre 2025	Quito / Ibarra / Guayaquil
04 de octubre 2025	Quito / Ibarra
18 de octubre 2025	Quito / Ibarra / Guayaquil
29 de noviembre 2025	Quito / Ibarra / Guayaquil
13 de diciembre 2025	Quito / Ibarra / Guayaquil
17 de enero 2026	Quito / Ibarra
31 de enero 2026	Quito / Ibarra / Guayaquil
7 de febrero 2026	Quito / Ibarra
21 de febrero 2026	Quito / Ibarra / Guayaquil

11. Para tomar el examen debes crear tu cuenta en: <https://admision.usfq.edu.ec> .
12. Los aplicantes deberán de haber rendido y aprobado satisfactoriamente la prueba de admisión para ingreso a la USFQ hasta el 21 febrero 2026 con un puntaje mínimo de admisión de 2000/2400 puntos. En caso de no alcanzar los puntajes establecidos, los estudiantes no podrán tomar una prueba de remediación y la Universidad se reserva el derecho de entregar la beca.
13. El estudiante que se haga acreedor a la beca del Concurso deberá confirmar su aceptación de la misma hasta el 14 de abril 2026 a Mark Bueno, Coordinador de la Carrera de Diseño Gráfico itinerario Medios Interactivos, al correo msbueno@usfq.edu.ec y a Susana Coronel, Coordinadora de Becas de la Oficina de Asistencia Financiera y Becas, al correo scoronel@usfq.edu.ec.
14. El ganador de la beca será premiado en un evento especial el 27 de abril 2026.

INFORMACION IMPORTANTE

- La participación en el concurso es individual.
- Los ganadores de las becas deben ingresar a la USFQ en agosto 2026.
- La Beca no se reserva.
- La Beca no se suma a otras becas.
- La Beca no cubre el valor de la matrícula.
- La Beca cubre el número de semestres que establece la malla académica y no permite extensión de vigencia.
- No admite tomar examen de remediación.
 - Solo se permite tomar un examen de recuperación y dentro de las fechas establecidas en las bases de este concurso a quienes rindieron el examen de admisión por primera vez estando en segundo de bachillerato.
- En caso de no alcanzar los puntajes requeridos, la USFQ se reserva el derecho de no entregar la beca.



CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	DESDE	HASTA
Fechas para examen de admisión	13 de septiembre 2025	21 febrero 2026
Inscripción	1 octubre 2025	21 febrero.2026
Envío de elementos entregable (de ser necesario), si aplica		2 de marzo 2026
Evaluación de entregables (de ser necesario), si aplica	2 de marzo-2026	23 de marzo2026
Entrevistas a finalistas	2 de marzo 2026	23 de marzo 2026
Anuncio de ganadores		31 de marzo 2026
Aceptación de becas	31 de marzo 2026	14 de abril 2026
Premiación Concurso		27 de abril 2026

NOTA ACLARATORIA:

- La inscripción en el concurso no tiene ningún costo.
- Presentarse al Concurso implica la conformidad expresa con estas bases.
- Los Organizadores no se harán cargo de ningún gasto extra y/o adicional, a los expresamente contemplados en las presentes bases, y quedan liberados de toda responsabilidad contractual o extracontractual que pudiera serle imputada con motivo o en ocasión de la utilización del premio por el ganador.
- Los premios no incluyen ningún otro bien distinto al indicado en la cláusula de las presentes bases. Cada premio es personal del ganador y no podrá exigirse el canje del mismo por ninguna prestación.
- Los premios deberán hacerse efectivos inexcusablemente en la fecha que establezcan los Organizadores, caso contrario, el ganador perderá todo derecho sobre el mismo.