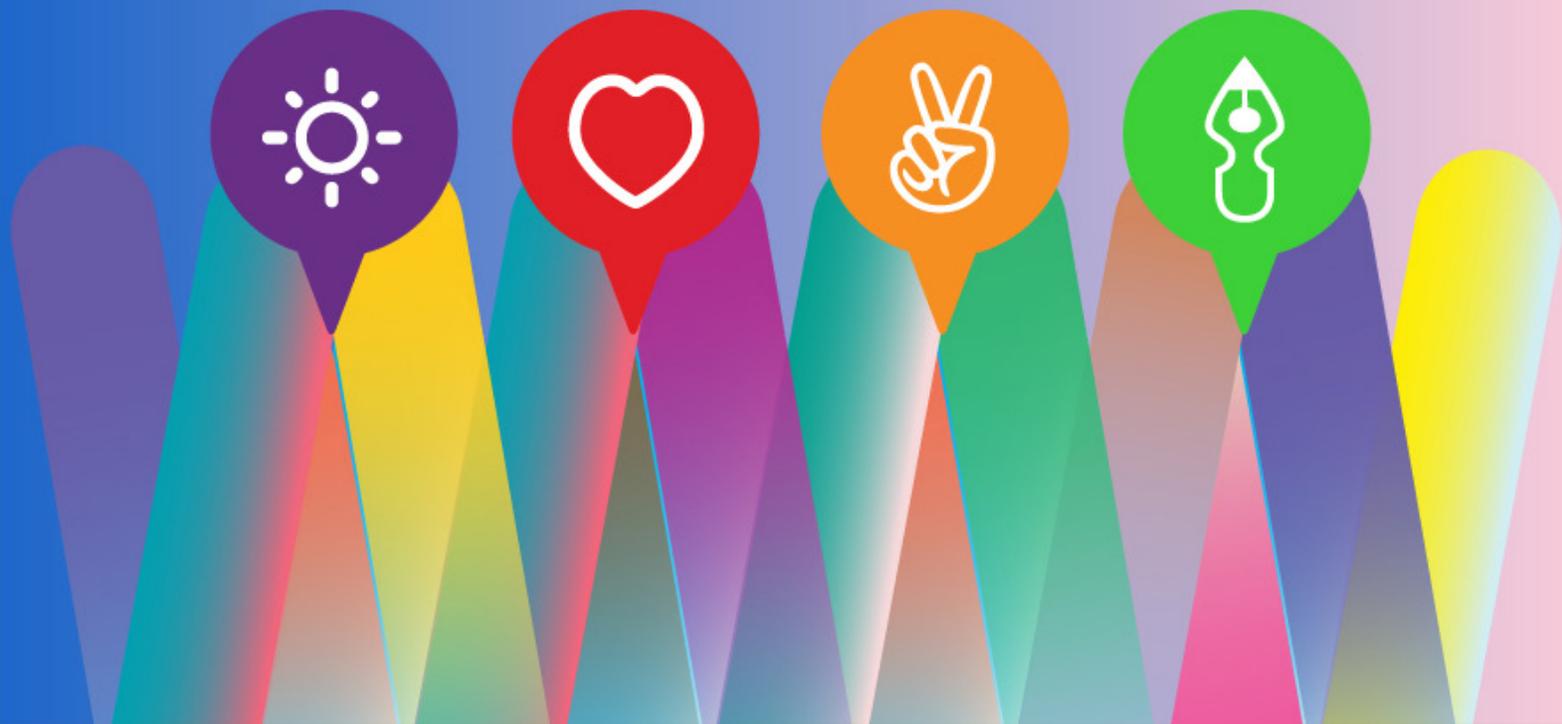




 Pixelatl **ideaTOON** 24



Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco





¿QUÉ ES IDEATOON?

Ideatoon es una estrategia para impulsar la creación y desarrollo de proyectos animados que puedan ser comercializados a nivel internacional.

Este año la estrategia ha tenido una evolución importante de acuerdo con los cambios que se están dando en la industria global, y con el fin de dar mayor impulso al proyecto ganador.

El eje que articula la estrategia, es un Concurso de Ideas para series y películas animadas que en 2024 tiene como primer premio la producción de un piloto corto o teaser del proyecto ganador para ser presentado en mercados y eventos aliados.

Este año la estrategia también incluye:

- **Bytes:** Nuevos artículos sobre las tendencias de la industria internacional, realizados en colaboración de algunos ejecutivos internacionales (ideatoon bytes).
- **Talleres Ideatoon Online:** Un nuevo curso en línea adicional a los que actualmente están disponibles para aprender a hacer una Pitch Bible de un proyecto animado (el documento usado en todo el mundo para presentar los proyectos). El nuevo curso estará centrado en como trabajar la historia (sinopsis y premisas) de una idea para a presentar y negociar un proyecto.
- **Taller de Ideatoon Presencial “Tendencias 2024”:** Curso para profundizar y aportar herramientas para desarrollar los diversos componentes de una biblia, así como conocer las tendencias en la industria global y lo que los canales están comprando (curso de 3 horas con exposición, ejercicios y espacios de asesoría).
- **Retroalimentación personalizada:** Sesiones breves de asesoría uno a uno, con algún mentor internacional, para proyectos no seleccionados.
- **Ronda de asesorías en línea:** Los proyectos finalistas tendrán derecho a participar en una ronda de mentoría en línea con la participación de productores y expertos internacionales, para mejorar sus proyectos rumbo al Pitch Ideatoon.
- **Cumbre Ideatoon:** Incluye la participación durante dos días en el mercado del festival, con actividades de vinculación exclusivas para los finalistas y el Ideatoon Pitch con productores y ejecutivos de los principales canales de distribución de contenido animado en el mundo
- **Catálogo Ideatoon:** La realización y publicación de un catálogo con las series finalistas, que será distribuido en los principales mercados internacionales.

Es importante que revises completas las bases del concurso, pues tiene muchos elementos que debes considerar al participar.





PARTICIPANTES E INSCRIPCIÓN

01. Podrán participar proyectos de series o películas animadas, elaborados por animadores, creadores o estudiantes, de manera independiente o en equipo, siempre y cuando provengan de algún país latinoamericano.

Importante. Aunque los proyectos pueden contar con el apoyo de algún estudio, deberán ser inscritos por los creadores, que serán quienes recibirán los premios y apoyos respectivos. El respaldo de un estudio no es necesario durante el concurso.

02. Un mismo participante puede inscribir hasta cuatro proyectos distintos.

03. Los interesados en participar tendrán que cubrir una cuota de recuperación de \$ 600 pesos mexicanos, (aproximadamente \$35 dólares norteamericanos) por cada proyecto que inscriban.

- Para poder inscribir un proyecto, el participante deberá estar registrado previamente en los sistemas de Pixelatl e ingresar con su nombre y clave en ideatoon.com, donde podrá realizar el pago.
- Una vez cubierto el pago, el participante podrá capturar los datos de cada proyecto que se desee inscribir, enviar la biblia respectiva y completar la inscripción.
- La inscripción al concurso no quedará completada sino hasta que el participante oprima el botón “INSCRIBIR”, una vez que haya completado los pasos anteriores.
- **Nota.** El pago de inscripción dará acceso durante tres meses a los Ideatoon Bytes: artículos sobre cómo desarrollar las distintas partes de la biblia, las tendencias del mercado internacional, recomendaciones de ejecutivos y productores o el tipo de series que cada año están buscando los canales, y que es información útil para cualquier nuevo desarrollo.

04. Para completar la inscripción, el participante deberá enviar la “biblia” de Pitch de cada proyecto que inscriba. Dicho documento **deberá estar en inglés** para que pueda ser revisada por el panel internacional que seleccionará los proyectos finalistas.

La “biblia” tendrá que incluir, al menos:

- Título de la serie o película
- Logline
- Sinopsis breve
- Ficha técnica:
 - Tipo de proyecto (largometraje, show para TV, show para web)
 - Técnica de animación

- Target (franja de edad a la que va dirigida)
- Género
- Duración (en el caso de que sea película) o bien número de episodios por temporada y duración de cada episodio (en el caso de que sea serie)
- Personajes principales
- Muestras del arte de la serie o película
- En el caso de series: breve sinopsis de los primeros capítulos de la serie (no más de 5 líneas por cada capítulo)
- En caso de ser largometraje, el argumento a grandes rasgos (de media a una cuartilla)

Importante. La biblia del proyecto deberá estar en inglés, en formato PDF, y no podrá pesar más de 15 megas.

05. En caso de que el proyecto sea creado en equipo, **es necesario registrar a los coautores o colaboradores en la pestaña correspondiente.**

06. El límite para la inscripción, incluyendo el envío de la biblia, será el **jueves 6 de junio de 2024 a las 23:59 horas (hora del centro de México).**

NOTAS IMPORTANTES

- El costo para participar en el concurso **no admite devoluciones.** Si el participante no alcanza a inscribirse o a enviar la biblia antes de la fecha límite, o su proyecto no alcanza el estándar mínimo para recibir el Pase Creador que se menciona en el punto 19 de estas bases, no se devolverá el dinero de la inscripción.
- En el caso de personas que participaron en ediciones anteriores del concurso, es necesaria la revisión y actualización de los datos del formulario, en particular los relativos a contacto para notificaciones (dirección electrónica). **Pixelatl no se hace responsable de notificaciones no recibidas por el participante.**



DEL TIPO DE PROYECTOS Y LOS CRITERIOS DE SELECCIÓN

07. Sólo podrán participar ideas originales: no se admitirán proyectos que hayan resultado finalistas en ediciones anteriores de Ideatoon o de cualquier otro concurso similar. En caso de que se detecte la participación del proyecto en otro concurso o convocatoria, quedará descalificado sin importar si ha sido seleccionado o finalista.

Nota. Sí se aceptan proyectos que hayan participado en otras ediciones de Ideatoon **siempre y cuando no hayan sido finalistas**, y serán considerados por el panel al momento de elegir a los seleccionados y en su caso a los ganadores, pero en estos casos el proyecto no podrá ser acreedor al beneficio del Pase Creador que se menciona en el punto 19, pues dicho beneficio ya se le concedió al proyecto cuando concursó por primera vez.

08. El concurso es sólo para propiedades intelectuales animadas, tanto películas o shows para televisión o web.

- No se admitirán proyectos de corto animado: se buscan proyectos susceptibles de comercializarse internacionalmente.
- No se admitirán proyectos en “Live Action”. Los proyectos híbridos (que mezclen “Live Action” con animación), deberán tener animación a cuadro al menos el 50% del tiempo.

09. Los creadores deberán poseer todos los derechos de explotación comercial del proyecto. No se admitirán proyectos que previamente hayan sido cedidos a alguna empresa, canal de televisión o distribuidora de ningún tipo. En el mismo sentido, no podrán usarse personajes o marcas cuyos derechos de explotación no pertenezcan a los creadores.

10. Los criterios de selección para pasar a la segunda etapa del concurso, son los siguientes:

- La idea: Es el principal criterio. Debe tratarse de una idea atractiva, bien dirigida al target y susceptible a comercializarse internacionalmente.
- Personajes: Qué tan entrañables son.
- La historia: Su potencial para despertar y mantener el interés de la audiencia.
- El arte de la serie: Propuesta visual consistente y memorable.
- Potencial de nuevas temporadas: Que cuente con personajes y situaciones que permitan la longevidad de la serie (se evaluará la posibilidad de explorar múltiples temas o circunstancias).

El criterio más importante es el primero de los mencionados (la viabilidad de mercado del proyecto). El resto de los elementos evaluados se considerará en función de ese criterio principal.



PROYECTOS SELECCIONADOS

11. Un panel internacional elegirá los proyectos para participar en la segunda etapa del concurso. Habrá al menos 8 proyectos finalistas, pero el número puede variar de acuerdo con el criterio del jurado.

12. Los proyectos seleccionados **serán dados a conocer a más tardar el jueves 27 de junio**, a través de las redes sociales de Pixelatl.

13. Los proyectos seleccionados deberán enviar en PNG o PSD con transparencia, con medidas mínimas de 2,000 píxeles en el lado más pequeño; o bien en archivos vectoriales en formato .AI o .EPS los siguientes materiales:

- Personajes principales sobre fondo transparente.
- Dos imágenes del arte de la serie (de preferencia, dos fotogramas completamente terminados).
- El logotipo de la serie y/o la imagen del nombre diseñado tal como aparece en la biblia del proyecto

14. Los proyectos seleccionados tendrán derecho a participar en una ronda de asesorías en línea que se realizará en el mes de julio, con la participación de productores y expertos internacionales. El objetivo de dichas jornadas es orientar a los creadores de manera que puedan mejorar su Pitch antes de la Cumbre durante el festival.

- Es importante considerar que se trata de sesiones uno a uno, y lo más probable es que sean en inglés.
- Los interesados en participar deberán enviar una solicitud, de acuerdo con un formato y mecánica que se dará a conocer a más tardar la primera semana de agosto de 2022 en el portal del festival y las redes sociales de Pixelatl.
- Para garantizar el tiempo y la calidad de las sesiones, estas serán programadas en un horario preestablecido, y de acuerdo con el orden de llegada de las solicitudes, hasta que se cubra el cupo disponible.

15. Los creadores de los proyectos finalistas tendrán oportunidad de hacer todos los ajustes que consideren necesarios de acuerdo con la retroalimentación recibida, así como avanzar tanto como deseen en el desarrollo del proyecto.

- Los finalistas podrán desarrollar su propia estrategia de venta usando todas las herramientas y materiales que consideren necesarios, tomando en cuenta lo aprendido en las jornadas de asesoría.
- Para la Cumbre Ideatoon sí está permitido el uso de pruebas de animación, o cualquier otro video o herramienta que ayude a presentar y vender la serie.



CUMBRE IDEATOON

16. Para aspirar al primer premio del concurso, los autores deberán participar en la Cumbre Ideatoon, a realizarse el 3 y 4 de septiembre de 2024 en el marco del Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómics.

- El mercado del Festival estará dividido en tres segmentos: Ideatoon, SecuenciArte y VMX. El pase Ideatoon que aquí se describe da acceso a todas las actividades del programa de Proyecciones, la Feria y el Foro por todo el Festival, así como a las actividades del mercado que corresponden al 3 y 4 de septiembre, así como al exclusivo Pitch Ideatoon (*speed-meetings*) con ejecutivos de estudios y cadenas internacionales.
- La Cumbre Ideatoon consta de una serie de actividades exclusivas de vinculación, incluyendo un taller de pitch al que únicamente podrán asistir los autores finalistas, así como encuentros de negocios con productores y ejecutivos de networks internacionales. Incluye también el acceso al exclusivo market lounge del festival, así como dos comidas y una fiesta de Networking con los invitados del Festival.
- En caso de que, por causa de fuerza mayor (como una situación similar a la pandemia de COVID19) el evento no pudiera realizarse presencialmente, las actividades descritas se realizarán en línea.
- El pase ideatoon no tendrá costo para un representante de cada proyecto seleccionado, pero en caso de que el evento fuera presencial, Pixelatl no se hará responsable de los gastos de transportación, alojamiento, o algún otro derivado de la participación en la cumbre y el festival.
- Si un proyecto fue desarrollado por más de un autor, los creadores deberán elegir al representante que asistirá a la Cumbre Ideatoon. El resto de los autores podrán adquirir un pase Ideatoon adicional cubriendo el costo respectivo, siempre y cuando sus nombres hayan quedado registrados en la pestaña de autores del proyecto al momento de inscribirlo al concurso. Este pase adicional no otorga el derecho de presentar en el Pitch Ideatoon un proyecto distinto al seleccionado como finalista.
- Si algún concursante o participante en la Cumbre desea presentar un proyecto no seleccionado, o su reel o portafolio, tendrá la libertad de buscar reuniones o citas adicionales con los ejecutivos, y productores y demás delegados asistentes al mercado, pero aunque Pixelatl contará con un servicio de match-making para ayudar a concertar reuniones, no puede garantizar que un ejecutivo o invitado en particular lo reciba.

17. La participación en la Cumbre Ideatoon es indispensable para seleccionar al ganador Ideatoon 2024, toda vez que durante el Pitch Ideatoon el jurado calificará y elegirá al proyecto ganador.

- Durante el Pitch Ideatoon los participantes sólo podrán presentar el proyecto que ha sido seleccionado.
- Podrán utilizar todas las herramientas de venta que consideren, tomando en cuenta que se trata de un Speed Pitching, es decir: presentaciones cortas con cada uno de los ejecutivos por separado, pero de manera consecutiva. También se debe considerar el espacio: una serie de salitas o mesas colindantes, donde en cada una estará cada ejecutivo.
- El tiempo aproximado de presentación con cada ejecutivo, es de alrededor de cinco minutos, más otros cinco para recibir comentarios o responder dudas.

18. En la ceremonia de premiación del Festival Pixelatl, que se realizará el 7 de septiembre se anunciarán al ganador de Ideatoon 2024.





PREMIOS

19. Todos los proyectos que hayan completado su proceso de registro de manera satisfactoria (incluyendo el envío de la biblia), recibirán un Pase Creador 1 día cuyo costo es de \$1,800 pesos para el Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómic que se realizará del 3 al 7 de septiembre de 2024.

- Este pase te da acceso durante un día a las Conferencias estelares y Clases Maestras del Foro Principal, la posibilidad de aplicar para el “Café con...” y Talleres, acceso a los programas de proyecciones (largometrajes y cortometrajes), clases maestras y paneles del Foro 2 y a todos los contenidos de La Feria, incluyendo showcases, sesiones de dibujo y las revisiones de portafolio y reclutamiento*. Además, este es el pase que te permite, si así lo deseas, **publicar tu perfil y portafolio en la sección participantes/creadores**, para que todos los asistentes al festival puedan conocer tu trabajo.
- El participante podrá elegir el día del festival que más le convenga para aplicar este pase.
- Esta acreditación debe solicitarse antes del 21 agosto de 2024. Si el participante no lo solicita en estas fechas, el beneficio se perderá.
- Si así lo desea, el participante podrá canjear su pase por uno superior pagando la diferencia de costos.
- Este beneficio no es acumulable ni transferible: Si un mismo participante inscribe más de un proyecto en este u otros concursos de Pixelatl, sólo recibirá un pase (el que más le convenga).
- Si se trata de un proyecto que había participado en ediciones anteriores de Ideatoon en los que no había sido seleccionados, no pueden ser acreedores de este beneficio, tal como se explicó en el punto 07.
- Pixelatl se reserva el derecho de no otorgar este beneficio a los proyectos que no cuenten con la calidad mínima respecto al estándar del resto de los proyectos presentados.
- Nota: Debido a limitaciones de cupo de los espacios, hay restricciones y mecánicas específicas de acceso que se detallan en el portal del festival.

20. Adicionalmente, durante el festival los proyectos no seleccionados podrán recibir retroalimentación personalizada en una sesión con un mentor internacional.

- Lo más probable es que las sesiones sean en inglés.
- Los interesados en participar de este beneficio deberán enviar una solicitud para apartar su lugar en las asesorías, de acuerdo con un formato y mecánica que se dará a conocer a más tardar la primera semana de agosto de 2024 en el portal del festival.

- Para garantizar el tiempo y la calidad de las sesiones, estas serán programadas en un horario preestablecido, y de acuerdo con el orden de llegada de las solicitudes, hasta que se cubra el cupo disponible.

21. Los finalistas recibirán, en lugar del Pase Creador descrito en el punto 19, un Pase Ideatoon, para acceso exclusivo a las actividades de la Cumbre Ideatoon, así como reuniones garantizadas en el Pitch ideatoon con ejecutivos de networks internacionales y productores, así como dinámicas de vinculación, 2 comidas y 1 cena con los invitados y delegados, y acceso al exclusivo Market lounge (tal como se detalla en el punto 16).

En Pixelatl creemos en el gran valor de estos premios por los contenidos que incluyen, y las posibilidades de networking que implican.

22. El primer lugar de Ideatoon, recibirá como premio la estatuilla El Chinelo de la Animación otorgada por Pixelatl, así como los siguientes beneficios:

A. La producción de un piloto o teaser del proyecto hasta por un total de USD \$12,000 dólares. Los detalles para la obtención de este beneficio se detallarán una vez seleccionado el ganador.

- El objetivo de este premio es colaborar con el impulso de la propiedad con la producción del piloto o de un teaser de la idea ganadora, para ser presentado tanto en el Festival Pixelatl 2025, así como en mercados y eventos aliados.
- Con el fin de potenciar las posibilidades de la propiedad, Pixelatl podrá hacer uso de su red de asesores y aliados en el desarrollo y revisión del plan de producción, guion, animaticos, diseño de personajes, escenarios y props, animación, diseño de audio, doblaje y música, buscando que el piloto logre realizarse del mejor modo posible, pero durante el proceso el creador tendrá en todo momento potestad creativa sobre todas las decisiones que se tomen y conservará los derechos sobre su propiedad.

B. Acreditación para participar en Cartoon Springboard 2024 del 29 al 31 de octubre en Madrid.

- Cartoon Springboard es un evento de pitching donde los jóvenes talentos de Europa presentan sus proyectos frente a un panel de expertos (canales de TV, inversionistas y socios potenciales).
- El premio incluye la acreditación para que un representante del proyecto ganador pueda participar en el evento, escuchar retroalimentación de los expertos a los proyectos y poder conocer y poder contactar a los otros participantes.

- Si el proyecto premiado pertenece a varios autores, deberán elegir el representante que asistirá a Cartoon Springboard. El premio no podrá ser transferido a alguien distinto de los autores registrados.

23. El jurado de ideatoon tendrá la libertad de hacer menciones especiales a proyectos destacados, así como a otorgar premios adicionales patrocinados que, de ser el caso, serán anunciados por las redes sociales de Pixelatl.

24. En caso de que no se cuente con ningún proyecto con la calidad suficiente para otorgar el primer premio, éste podrá declararse desierto.

25. Los miembros del jurado se darán a conocer el 7 de septiembre de 2024 por la noche, en la ceremonia de premiación del Festival, y se publicarán en las redes de Pixelatl y en Pixelatl.com los días subsiguientes. La decisión del jurado será inapelable.





CONSIDERACIONES ADICIONALES

26. Todos los proyectos seleccionados formarán parte de un catálogo que se entregará a los ejecutivos internacionales que asistan a la Cumbre Ideatoon, y que posteriormente se presentará al menos en dos mercados internacionales de animación, entre octubre de 2024 y agosto de 2025, con el fin de continuar su promoción en busca de financiamiento para su desarrollo.

Los participantes entienden y aceptan el uso en dicho catálogo de algunas imágenes de su proyecto, así como de la ficha técnica del mismo, mismas que también se mostrarán en los portales de Pixelatl con fines de promoción de los proyectos.

27. Todo el desarrollo del concurso se manejará confidencialmente, pero es responsabilidad de los autores de los proyectos, para proteger sus derechos, el registro de su obra antes de remitirla en la respectiva oficina de derechos de autor de cada país. En el caso de México, los datos y requisitos para obtener el registro pueden encontrarse en línea en www.indautor.gob.mx.

28. Si el proyecto fue seleccionado para la Cumbre Ideatoon y logra obtener un acuerdo comercial y se produce para ser exhibido, el autor se compromete a incluir el crédito en pantalla en el espacio de agradecimientos a “Pixelatl - Ideatoon.”

29. La participación en el concurso presupone la aceptación íntegra de las bases, así como de todo lo expuesto en esta convocatoria. El incumplimiento de cualquiera de los puntos determinará la descalificación inmediata del concursante.

30. Ideatoon es uno de los esfuerzos de Pixelatl para que los proyectos audiovisuales tengan más posibilidades de lograr acuerdos de financiamiento o coproducción en beneficio de toda la industria latinoamericana. Sin embargo, los participantes en el concurso entienden y aceptan que Pixelatl en ningún modo puede garantizar que alguno de los proyectos participantes logre cerrar un trato durante la Cumbre Ideatoon, el Festival Pixelatl, o durante los esfuerzos de promoción posteriores en mercados internacionales donde se presentarán, y excluyen a Pixelatl de toda responsabilidad por no lograrlo.

Cualquier situación no prevista en las presentes bases, será resuelta por Pixelatl e informada a todos los participantes a través del portal ideatoon.com y por correo electrónico.

Para cualquier duda o consulta relativa a esta convocatoria, escribir a: info@pixelatl.com



Agencia para el Desarrollo
de Industrias Creativas y
Digitales de Jalisco

