



idea TOON

Pixelatl 

2 2

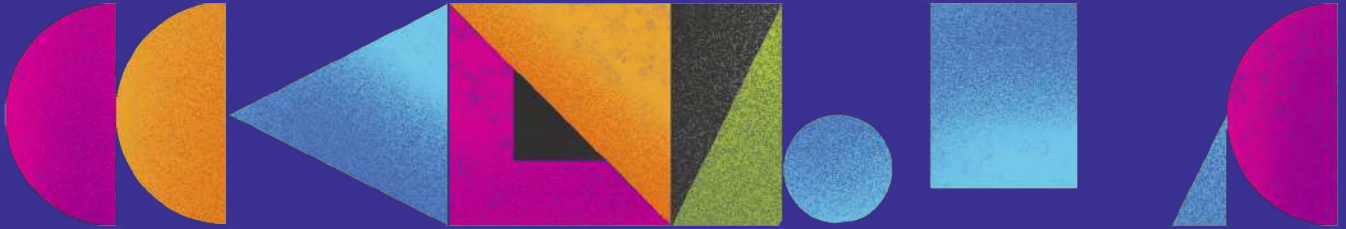


Agencia para el Desarrollo de Industrias Creativas y Digitales de Jalisco



ESCUELA SUPERIOR DE CINE





¿QUÉ ES IDEATOON?

Ideatoon es una estrategia para impulsar la creación y desarrollo de proyectos animados que puedan ser comercializados a nivel internacional. La base de la estrategia es un Concurso de Ideas para series y películas animadas que en 2022 tiene varios premios, incluyendo una misión comercial a diversos estudios en California, Estados Unidos para promocinar el proyecto.

Este año la estrategia también incluye:

- **Bytes:** Nuevos artículos sobre las tendencias de la industria internacional, realizados en colaboración con algunos ejecutivos internacionales (Ideatoon bytes).
- **Talleres Ideatoon Online:** Tres cursos cortos distintos, para aprender a hacer una Pitch Bible de un proyecto animado (el documento usado en todo el mundo para presentar los proyectos), así como para trabajar la historia (sinopsis y premisas) de una idea y para a presentar y negociar un proyecto.
- **Taller de Ideatoon Presencial “Tendencias 2022”:** Curso para profundizar y aportar nuevas 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.
- **Bootcamp Ideatoon:** Un evento altamente especializado para que los proyectos seleccionados reciban asesoría internacional y lleguen mejor desarrollados a los encuentros de negocios.
- **Cumbre Ideatoon:** Encuentro de negocios, donde se realizan presentaciones (pitches) con ejecutivos de los principales canales de distribución de contenido animado en el mundo, y se imparten algunos talleres profesionales.
- **Catálogo:** 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.



DE LOS PARTICIPANTES Y LA INSCRIPCIÓN

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

Importante. Aunque los proyectos pueden contar con el apoyo y soporte de algún estudio constituido, deberán ser inscritos por los creadores que serán quienes recibirán los premios y apoyos respectivos. **El respaldo de un estudio no es necesario en la primera etapa del concurso.**

02. Un mismo participante puede inscribir hasta cuatro proyectos distintos. Sin embargo, no es factor de decisión el número de proyectos enviados ni la trayectoria del participante: se seleccionarán los mejores proyectos sin importar quién los haya creado.

03. Los interesados en participar tienen que cubrir un costo de \$200 pesos mexicanos, (aproximadamente \$10 dólares norteamericanos) por cada proyecto que inscriban.

La inscripción se hará en tres etapas:

a) Registro: En la primera etapa se requieren datos básicos (nombre, nacionalidad, correo electrónico, edad, etc.). Una vez completado el registro se abrirá el sistema de pagos.

Nota. Si ya habías participado en Ideatoon, puedes omitir este paso. En caso de que no recuerdes tu contraseña, no te des de alta de nuevo: puedes recuperarla con los mecanismos tradicionales.

b) Pago: El participante deberá primero cubrir el costo respectivo por cada proyecto que desee a inscribir.

c) Inscripción: Una vez cubiertos los requisitos anteriores, se abrirá el formulario para capturar los datos del proyecto y poder enviar la biblia.

Importante. La inscripción al concurso no quedará completada sino hasta que el participante oprima el botón "INSCRIBIR", una vez que haya completado los pasos anteriores.

04. El pago de inscripción dará acceso durante **tres meses a los Ideatoon Bytes**, que son artículos sobre tendencias del mercado internacional, recomendaciones de ejecutivos internacionales o el tipo de series que cada año están buscando los canales. Se recomienda, antes de desarrollar el proyecto, hacer el pago para poder tener acceso a esa información muy útil para cualquier nuevo desarrollo.

05. Una vez registrados en el portal, los participantes recibirán notificaciones por correo electrónico. Pixelatl no es responsable por correos que no lleguen al participante, por lo que éste deberá revisar regularmente su carpeta de spam o en su caso los portales **ideatoon.com** y **pixelatl.com**, donde también se irá publicando la información, de manera que siempre esté debidamente enterado.

06. La “biblia” para el Pitch es el documento más importante en esta etapa del proceso, y deberá estar en inglés para que pueda ser revisada por el panel internacional que seleccionará los proyectos. Tendrá que incluir, al menos:

- Título de la serie o película
- Logline
- Descripción de la serie o película (sinopsis breve, máximo cinco líneas)
- En caso de ser largometraje, el argumento a grandes rasgos (de media a una cuartilla)
- Ficha técnica:
 - 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
- Además, en el caso de series, breve sinopsis de los primeros seis capítulos de la serie (no más de 5 líneas por cada capítulo).

07. El límite para la inscripción, incluyendo el envío de la biblia, será el ~~jueves 21 de abril de 2022~~ a las 23:59 horas. **Nueva fecha: 2 de mayo de 2022**

NOTAS IMPORTANTES

- La biblia del proyecto deberá estar en Inglés, en formato PDF, y no podrá pesar más de 15 megas.
- El costo de \$200 pesos mexicanos (aproximadamente \$10 dólares) 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 Fan que se menciona en el punto 13 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. PIXELATL NO SE HACE RESPONSABLE DE NOTIFICACIONES NO RECIBIDAS POR EL PARTICIPANTE.



DEL TIPO DE PROYECTOS Y LOS CRITERIOS DE SELECCIÓN

08. Sólo podrán participar ideas originales: no se admitirán proyectos que hayan resultado finalistas en ediciones anteriores de Ideatoon, ganadores de concursos similares o que hayan recibido algún tipo de apoyo de producción.

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 para la segunda etapa, a los finalistas y en su caso a los ganadores, pero si el proyecto no es finalista no podrá ser acreedor al beneficio del Pase Fan (que se menciona en el punto 13), pues dicho beneficio ya se le concedió al proyecto cuando concursó por primera vez.

09. El concurso es exclusivamente para propiedades intelectuales animadas. Es decir: no se admitirán proyectos en “Live Action”. Las series o películas híbridas (que mezclen “Live Action” con animación), deberán tener animación a cuadro al menos el 50% del tiempo.

10. Si el proyecto a inscribir es una serie para televisión, las duraciones de cada capítulo y el número de capítulos por temporada deberán seguir los estándares internacionales.

11. En el caso de series (sean para televisión o para plataformas en línea), deberán enfocarse a los siguientes segmentos de edad: Preescolares (menores de 6 años), 6 a 9 años, 9 a 12 años, 12 a 14 años, 15 años o más. En el caso de largometrajes, preferentemente deberán ser dirigidos a toda la familia.

12. No se admitirán proyectos que previamente hayan sido cedidos a alguna empresa, canal de televisión o distribuidora de ningún tipo.

13. El Concurso Ideatoon se desarrolla en el marco del Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómic que se realizará del 6 al 10 de septiembre de 2022. Todos los proyectos que hayan completado su proceso de registro de manera satisfactoria (incluyendo el envío de la biblia), recibirán un Pase Fan General, para acceder a las proyecciones así como a los contenidos de la Feria y las conferencias que corresponden a dicha acreditación, con las siguientes consideraciones:

- Si así lo desea, el participante podrá canjear su pase por uno superior pagando la diferencia de costos.
- Esta acreditación debe solicitarse entre el 25 de julio y el 18 agosto de 2022. Si el participante no lo solicita en estas fechas, el beneficio se perderá.

- 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). En el mismo sentido, no podrá disponer el pase obtenido para dárselo a otra persona.
- 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 08.
- 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.

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

- 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 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 potencial viabilidad de mercado del proyecto). El resto de los elementos evaluados se considerará en función de ese criterio principal.

16. Un panel internacional elegirá al menos 15 proyectos para participar sin costo en el Bootcamp Ideatoon: un congreso que en 2022 se realizará en Guadalajara, Jalisco, los primeros días de junio con la participación de asesores y mentores internacionales, que revisarán y retroalimentarán los proyectos. El evento tendrá también algunas clases maestras impartidos por personalidades internacionales, y no tendrá costo para un representante de cada proyecto seleccionado.



PROYECTOS SELECCIONADOS Y BOOTCAMP IDEATOON

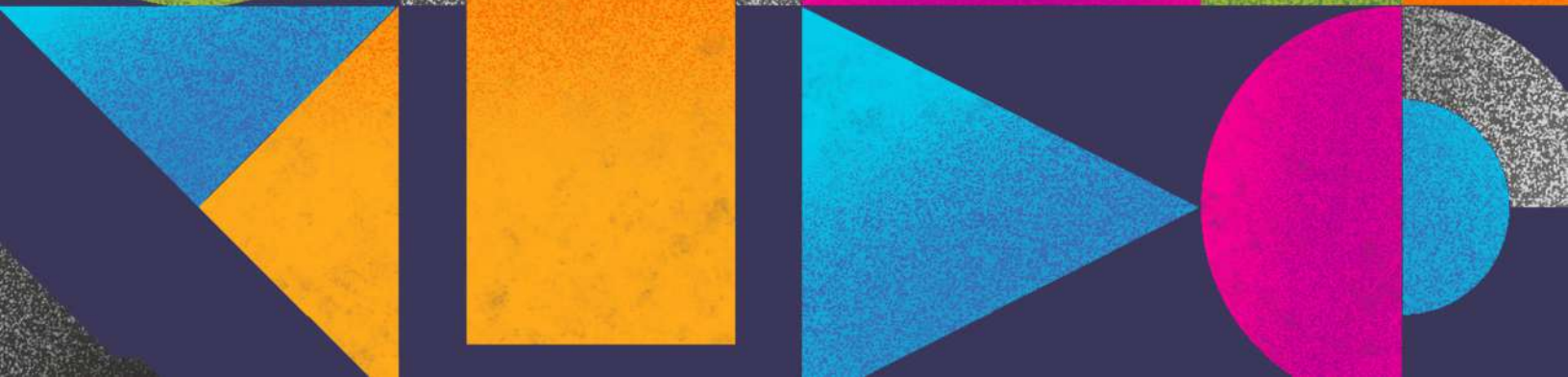
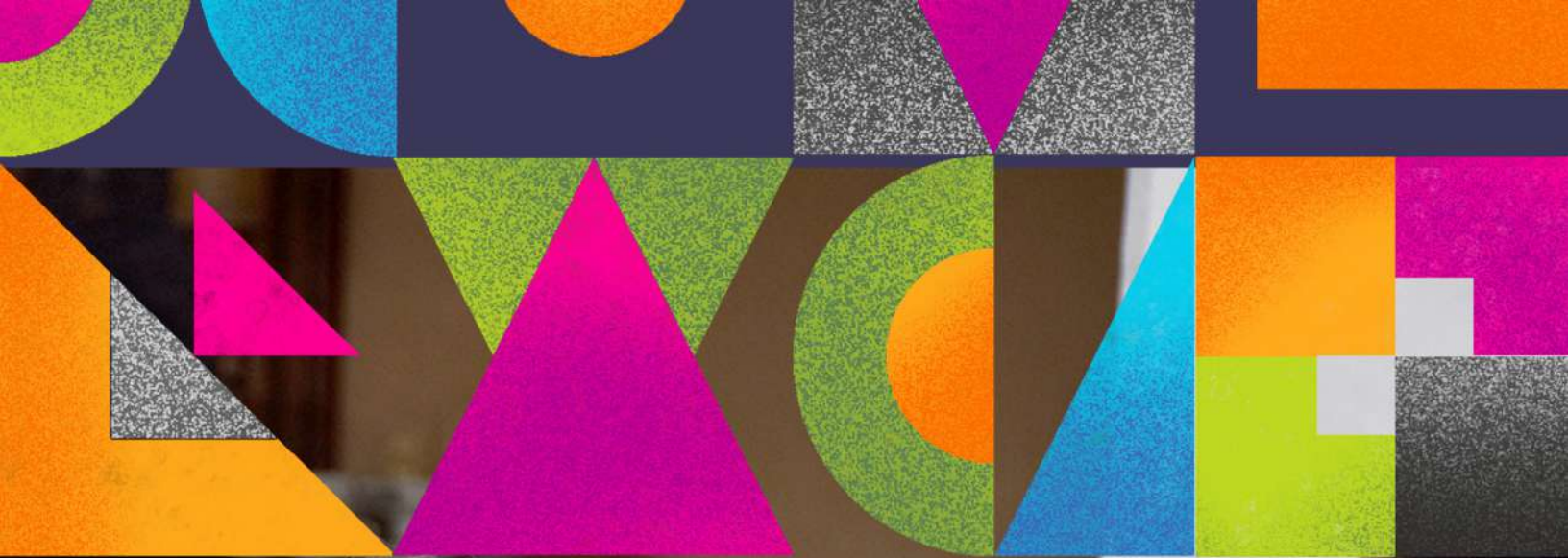
17. A más tardar el ~~jueves 12 de mayo~~, a través de las redes sociales de Pixelatl, se anunciarán los proyectos seleccionados para el Bootcamp Ideatoon. **Nueva fecha: 16 de mayo de 2022**

- Tal como se mencionó, la participación es completamente gratuita para un participante por proyecto: incluye el acceso a las actividades, y sesiones de mentoría uno a uno para cada proyecto, así como el alojamiento los días del evento (incluye dos noches de hotel, dos comidas y dos cenas). No se incluyen bebidas ni traslados.
- En caso de que, por razones de la pandemia causada por el virus SARSCOV-2, el evento no pudiera realizarse presencialmente, todas las actividades descritas se realizarán en línea.
- En el caso de que un proyecto cuente con dos o más autores, éstos deberán elegir al representante que acudirá al Bootcamp. Si algún otro autor desea también participar, podrá hacerlo cubriendo un costo adicional que se informará en su momento. El autor debe de escribir a info@pixelatl.com solicitando su acreditación adicional. Este pago no le dará derecho a presentar un proyecto distinto que el seleccionado.

18. El único documento que podrá mostrarse durante el Bootcamp es la biblia del proyecto inscrito al concurso. El jurado seleccionará a los finalistas a partir de la revisión sólo de ese documento.

- El objetivo es evaluar las ideas en sí mismas, emparejando las circunstancias de los diversos creadores participantes.
- Por ello, durante el Bootcamp Ideatoon no podrán mostrarse pruebas de animación ni videos promocionales, ni ningún otro material que no sea la biblia enviada.

19. Es indispensable la participación en el Bootcamp para aspirar al premio Ideatoon 2022, toda vez que durante el congreso los asesores internacionales seleccionarán a los proyectos finalistas.



20. Al finalizar el Bootcamp Ideatoon, se anunciarán los proyectos finalistas al concurso.

- Habrá un mínimo de diez proyectos finalistas, pero el número puede aumentar a criterio del jurado.
- Los proyectos finalistas 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
 - En caso de que para la segunda etapa del concurso cuenten con el apoyo de algún estudio (tal como se explica más adelante), deberán enviar también el Logotipo del Estudio.
- Este material se usará para la elaboración del catálogo del Festival e Ideatoon, así como para difundir los proyectos en las redes sociales y las páginas web de Pixelatl. Dichos materiales se utilizarán sólo con fines de promoción de los proyectos y del concurso, y sólo en los medios descritos en este punto.
- Como las series probablemente tengan cambios después del Bootcamp Ideatoon, la fecha límite para el envío de estos materiales se extenderá hasta el 24 de julio de 2022.

21. Luego del Bootcamp, los proyecto 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 de la serie.

- Los finalistas podrán desarrollar su propia estrategia de venta usando todas las herramientas y materiales que consideren necesario, tomando en cuenta lo aprendido en el Bootcamp. 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.
- Se recomienda, a partir de este punto, buscar el respaldo de un estudio (si es que el o los creadores no cuentan con uno) o conformar un equipo creativo más amplio, para que avancen tanto como puedan en el desarrollo del proyecto.
- Es importante considerar que en una negociación, si es que buscas el apoyo de un estudio o de otros creadores, tendrás que estar dispuesto a compartir créditos (y de ser el caso, posibles ganancias). Para los creadores independientes que negocien apoyos y colaboraciones, es importante ser claros y, de ser posible, establecer y firmar un acuerdo de colaboración exhaustivo, para evitar posteriores controversias.
- En caso de empate, el criterio de selección para el proyecto ganador será el que esté más desarrollado, por lo que se sugiere avanzar más en arte, desarrollo de personajes, pruebas de animación, y guion del episodio piloto.

22. Para aspirar a ganar el concurso, los autores de los proyectos finalistas deberán participar en la Cumbre Ideatoon, a realizarse del 6 al 8 de septiembre de 2022 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 6, 7 y 8 de septiembre, y al exclusivo Pitch Ideatoon (*speed-meetings*) con al menos 10 altos ejecutivos de estudios y cadenas internacionales.
- La Cumbre Ideatoon consta de una serie de actividades exclusivas de vinculación, incluyendo briefings por parte de personalidades de la industria y encuentros de negocios con productores y ejecutivos de networks internacionales. Incluye también el acceso al exclusivo market lounge, así como dos comidas y dos fiestas de *networking* con los invitados del festival.
- En caso de que, por razones de la pandemia causada por el virus SARSCOV-2, 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 “biblia” del proyecto, así como en los formularios en línea al momento de dar de alta el proyecto. 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.

- Si algún finalista desea participar en las actividades del mercado el resto de los días del festival (es decir, el 9 y 10 de septiembre) incluyendo las comidas, cenas o fiestas con los invitados, además de las dinámicas de vinculación, podrá hacerlo cubriendo el costo respectivo, ya sea por actividad, o bien por el día adicional en la Cumbre.

23. La participación en la Cumbre Ideatoon es indispensable para seleccionar al ganador Ideatoon 2022, 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.

24. Todos los participantes en Ideatoon recibirán los siguientes beneficios:

- a.** Quienes completen su inscripción reciben un Pase Fan General para asistir al festival, con las consideraciones y restricciones descritas en el punto 13. Además, los no seleccionados podrán participar de las sesiones de retroalimentación descritas en el punto 14.
- b.** Los seleccionados para la segunda etapa del concurso reciben además el acceso al Bootcamp ideatoon que se detalla en los puntos 16 a 19.
- c.** Los finalistas recibirán, en lugar del pasaporte feria descrito en el inciso A, un pasaporte Cumbre Ideatoon, con reuniones garantizadas con al menos 10 ejecutivos de networks internacionales, así como dinámicas de vinculación, comidas y cenas con los invitados y delegados, y acceso al exclusivo Market Lounge (tal como se detalla en el punto 22).

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

25. Adicionalmente, el ganador de la edición 2022 de Ideatoon, recibirá un premio que constará de:

- a.** Acreditación para participar en Cartoon Springboard 2022 del 25 al 27 de octubre en Madrid, para conocer tomadores de decisión del mercado europeo
- b.** Ser parte de una misión comercial a California, Estados Unidos, para recorrer varios estudios de Animación y tener encuentros de negocios con sus productores.

NOTAS:

- Si es un proyecto de varios autores, deberán elegir el representante que asistirá a la misión Comercial a California. El premio no podrá ser transferido a alguien distinto de los autores registrados.
- Es responsabilidad del representante del proyecto contar con pasaporte vigente, así como de las visas respectivas. Si ningún representante del proyecto puede asistir, Pixelatl se reserva la posibilidad de transferir el premio a otro proyecto o cancelarlo.

a. Sobre la acreditación para Cartoon Springboard 2022:

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 y poder conocer y contactar a los otros participantes.

b. Sobre la Misión Comercial a California

La misión comercial se realizará a finales de 2022, e incluye la agenda de trabajo (visitas a estudios y reuniones).

Adicionalmente incluye una aportación de \$20,000 pesos mexicanos en efectivo, para ayudar a cubrir gastos de avión y la estancia en California.

Si no se puede realizar en las fechas previstas por la pandemia o sus derivaciones (por ejemplo, si en California no estuvieran trabajando presencialmente), la misión se reprogramará a una fecha posterior.

El jurado tendrá la libertad de hacer menciones especiales a proyectos destacados, así como a otorgar premios adicionales patrocinados para asistir a mercados como Ventana Sur en Argentina o Cartoon Connection en Quebec que, de ser el caso, serán anunciados por las redes sociales de Pixelatl.

26. Adicionalmente se elegirá un proyecto (puede ser el mismo proyecto ganador, o cualquier otro de los finalistas) que recibirá el Premio Especial ESCINE, orientado a apoyar el desarrollo del proyecto.

El premio consiste en una asesoría de parte de un profesional para desarrollar el proyecto, incluyendo una dotación de \$25000 (Veinticinco mil pesos) para cubrir gastos relacionados a dicho proceso (diseño de materiales, contratación de colaboradores, etc.). Este premio se otorgará en enero de 2023.

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

28. Los miembros del jurado se darán a conocer el 10 de septiembre de 2022 por la noche, en la ceremonia de premiación del Festival, y se publicarán en las redes de Pixelatl y en pixelatl.com los días subsecuentes. La decisión del jurado será inapelable.



29. Todos los proyectos finalistas 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 2022 y agosto de 2023, 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.

30. 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.

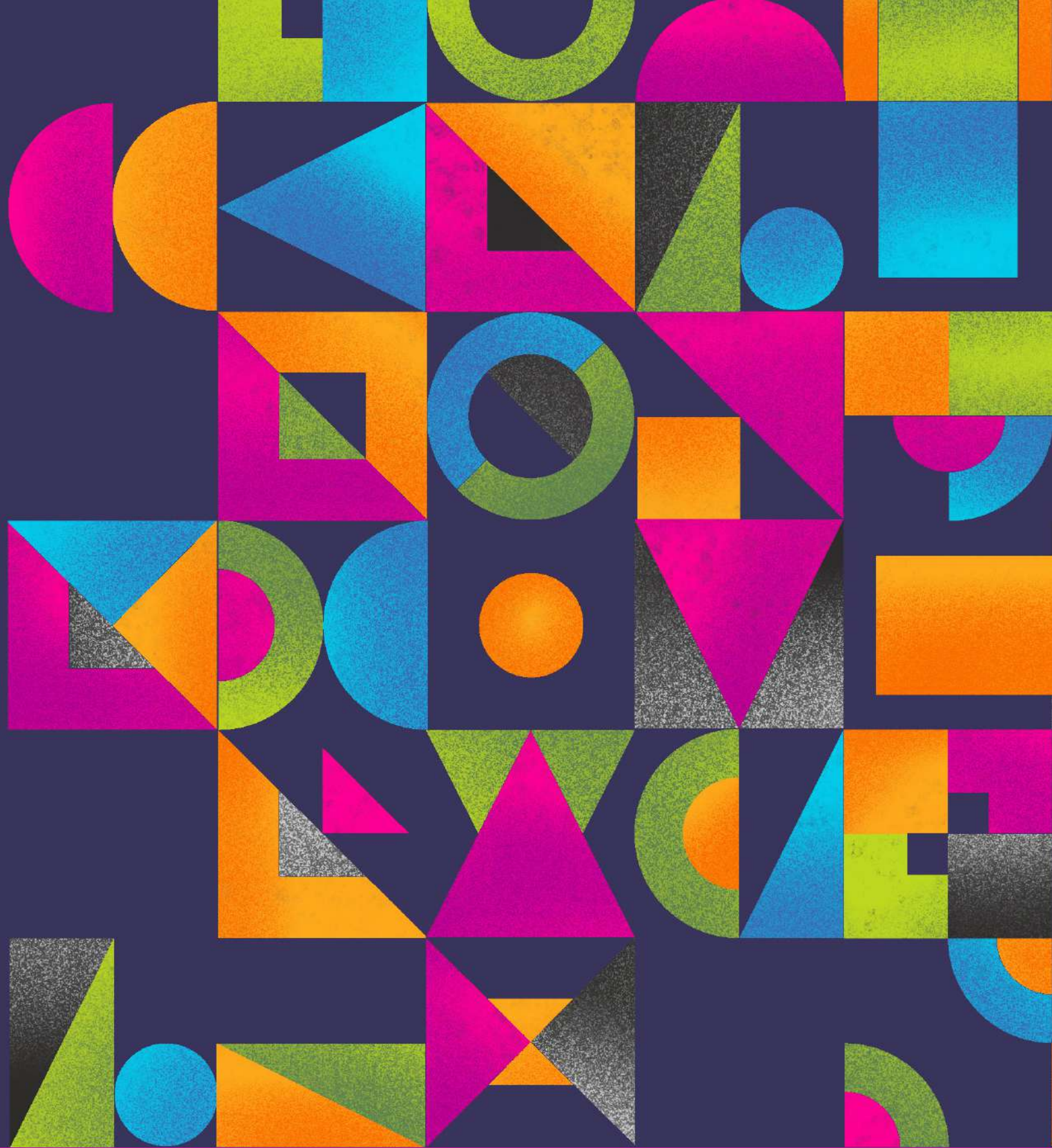
31. Si el proyecto que participó en Ideatoon logra obtener un acuerdo comercial y se produce para ser exhibido, el autor se compromete a incluir el crédito en pantalla en el espacio de agradecimientos a “Pixelatl - Ideatoon.”

32. 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.

33. Ideatoon es uno de los esfuerzos de Pixelatl para que los proyectos multimedia 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.

34. 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



ESCUELA
SUPERIOR
DE CINE

