



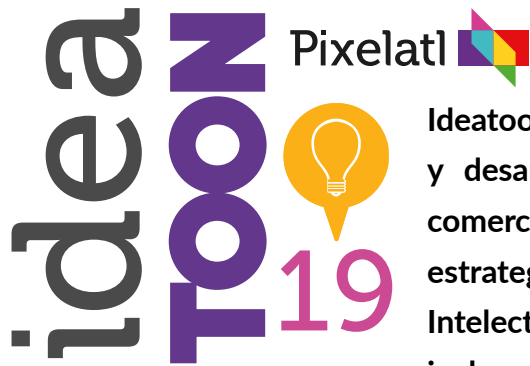
2020

2020

2020

19





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 Propiedades Intelectuales Animadas que en 2019 tiene varios premios, incluyendo un incentivo económico para producir 30 segundos animados como parte del piloto, y una misión comercial a diversos estudios en California, Estados Unidos.

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).

Taller Ideatoon: Un curso corto con toda la información para elaborar “Biblias” de proyectos Animados (*Pitch Bible*), que son el documento usado en todo el mundo para presentar los proyectos.

Retroalimentación personalizada: Sesiones breves de asesoría uno a uno, con algún mentor internacional, para proyectos no seleccionados.

Boot Camp: Un evento altamente especializado para que los proyectos seleccionados reciban asesoría internacional y lleguen mejor desarrollados a los encuentros de negocios.

Cumbre: Un encuentro de negocios, donde se realizan presentaciones (*itches*) 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 \$400 pesos mexicanos, o bien \$20 dólares norteamericanos **por cada proyecto que inscriban.**

El sistema de inscripción se abrirá a mediados de febrero y 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 vaya a inscribir, y llenar la información fiscal que le requiera el

portal (en caso de que no esté dado de alta en Hacienda, puede utilizar los datos del estudio donde labora, o bien de sus padres o tutores).

c) Inscripción: Una vez cubiertos los requisitos anteriores, se abrirá el formulario para capturar los datos, así como para enviar la biblia de la serie o película.

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. 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, a partir de febrero **sólo podrán ser accesibles para aquellos que completen al menos un pago**. 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 correos electrónicos con la última información del concurso. Sin embargo Pixelatl no es responsable por correos que no lleguen al participante, por lo que éste deberá revisar regularmente los portales **ideatoon.com** y **pixelatl.com**, donde también se irá publicando toda 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 **lunes 29 de abril de 2019 a las 23:59 horas.**

NOTAS IMPORTANTES

- **La biblia deberá estar en Inglés, en formato PDF y no deberá pesar más de 15 megas.**
- Para que el sistema habilite el mecanismo de pago y envío de la biblia, el participante deberá haber llenado los campos fiscales del formulario en línea. En el caso de creadores extranjeros, deberán anotar los datos correspondientes en su respectivo país.
- El costo de \$400 pesos mexicanos o \$20 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 Pasaporte Feria que se menciona en el punto 14, **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 y teléfono). **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, **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 para la segunda etapa, finalistas y en su caso ganadores, pero si no es finalista no podrá ser acreedor al beneficio del pasaporte Feria General (que se menciona en el punto 14), 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 ser enfocadas sólo a alguno de los siguientes segmentos de edad: Preescolares (menores de 6 años), 6 a 9 años, 9 a 12 años ó 12 a 14 años. En el caso de largometrajes, deberán ser dirigidos a toda la familia.

12. Los participantes no están obligados a seguir las indicaciones o sugerencias que se expresen en los nuevos Ideatoon bytes (que empezarán a publicarse a partir de la segunda mitad de febrero), pero es recomendable tomarlas en cuenta para acercar los proyectos a las expectativas de los ejecutivos, pues los Ideatoon Bytes son desarrollados en conjunto con ejecutivos internacionales sobre

el tipo de proyectos que están buscando, o derivados de conferencias, análisis y estudios que buscan actualizar las tendencias del mercado.

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

14. El Concurso Ideatoon se desarrolla en el marco del Festival de Animación, Videojuegos y Cómic que se realizará en Cuernavaca del 3 al 7 de septiembre de 2019. Todos los proyectos que hayan completado su proceso de registro de manera satisfactoria (incluyendo el envío de la biblia), recibirán un **pase Feria General** del Festival, para acceder a las proyecciones, los contenidos de la Feria y a las conferencias y actividades del Espacio SAE que corresponden a dicha acreditación, con las siguientes consideraciones:

- Si así lo desea, el participante podrá canjear su pase por uno superior (Foro un día, Foro General o Cumbre) pagando la diferencia de costos.
- La fecha límite para solicitar esta acreditación es el 30 de Julio de 2019. **Si el participante no lo solicita antes de esa fecha, 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.**

15. 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 a un

formato y mecánica que se dará a conocer a más tardar la primera semana de agosto de 2019, a través de correo electrónico 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 al orden de llegada de las solicitudes**, hasta que se cubra el cupo disponible de acuerdo al tiempo disponible de los mentores participantes.

16. 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 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 considerarán en función de ese criterio principal.

PROYECTOS SELECCIONADOS Y BOOT CAMP IDEATOON

17. Un panel internacional seleccionará al menos 20 proyectos para participar sin costo en el **Boot Camp Ideatoon:** un congreso de tres días que se realizará a finales de mayo con la participación de asesores y mentores internacionales, que revisarán y retroalimentarán los proyectos para que puedan mejorarse antes de la Cumbre Ideatoon, y **que seleccionarán a los finalistas.**

El evento tendrá también algunas clases maestras impartidas por personalidades internacionales y no tendrá ningún costo para **un representante de cada proyecto seleccionado**.

18. A más tardar el lunes 5 de mayo, a través de las redes sociales de Pixelatl, se anunciarán los proyectos seleccionados para el Boot Camp Ideatoon.

- Tal como se mencionó, la participación es completamente gratuita para un participante por proyecto: incluye el acceso a las actividades y sesiones de asesoría, así como el alojamiento durante el evento, 2 comidas y 2 cenas (no incluye bebidas ni traslados).
- En el caso de que un proyecto cuente con dos o más autores, éstos deberán elegir al representante que acudirá al Boot Camp. Si algún otro autor desea también participar, podrá hacerlo cubriendo un costo de \$600 dólares (que incluye la estancia, las comidas y el acceso a las actividades). 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.

19. El único documento que podrá mostrarse durante el Boot Camp 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 Boot Camp Ideatoon **no podrán mostrarse pruebas de animación ni videos promocionales**, ni ningún otro material que no sea la biblia enviada.

20 Es indispensable la participación en el Boot Camp para aspirar al premio Ideatoon 2019, toda vez que durante el congreso los asesores internacionales seleccionarán a los proyectos finalistas.



PROYECTOS FINALISTAS

21. Al finalizar el Boot Camp Ideatoon, se anunciarán los proyectos finalistas del concurso Ideatoon 2019.

- Habrá un mínimo de **diez proyectos finalistas**, pero el número puede aumentar si hay más proyectos con los mismos estándares de calidad entre los seleccionados.
- 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 del proyecto
 - 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 Boot Camp Ideatoon, la fecha límite para el envío de estos materiales se extenderá hasta el 14 de julio de 2019.

22. Tras el Boot Camp, los proyectos finalistas tendrán oportunidad de hacer **todos los ajustes que consideren necesarios**, de acuerdo a 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 Boot Camp. **Para la Cumbre Ideatoon sí estará permitido el uso de pruebas de animación**, o cualquier otro video o herramienta que ayude a presentar y vender el proyecto.

- 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.
- 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 guión del episodio piloto.

LA CUMBRE IDEATOON

23. Para aspirar al premio del concurso, los autores de los proyectos finalistas deberán participar en la Cumbre Ideatoon, a realizarse del 3 al 5 de septiembre de 2019 en el marco de Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómics de Cuernavaca Morelos

- La Cumbre del Festival 2019 estará dividida en tres segmentos: Ideatoon, SecuenciArte y VMX. El pase que aquí se describe da acceso a todas las actividades de Proyecciones, Feria, y Foro por todo el Festival, así como a las actividades del pase “Cumbre” que corresponden al 3, 4 y 5 de septiembre.
- 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 –*meetings* y *speed pitching*– con productores y ejecutivos de canales de distribución internacionales. Incluye también el acceso al exclusivo *lounge* ideatoon, así como a dos comidas y dos cenas de *networking* con los invitados internacionales del Festival.

- El ingreso a estas actividades **no tendrá costo para un representante de cada proyecto seleccionado**, pero en este caso Pixelatl no se hará responsable de los gastos de transportación, alojamiento, o algún otro derivado de la estadía en Cuernavaca y 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 para asistir a la Cumbre cubriendo el costo respectivo, siempre y cuando sus nombres hayan quedado registrados en la “biblia” de la serie, 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 participantes en la Cumbre, 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 un asistente a la Cumbre Ideatoon desea participar en las actividades de la Cumbre el resto de los días del Festival (es decir, el 6 y 7 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.

24. La participación en la Cumbre Ideatoon **es indispensable para seleccionar al ganador Ideatoon 2019**, toda vez que a partir de las presentaciones durante el **Pitch Ideatoon** (presentaciones breves uno a uno del participante con los ejecutivos internacionales), 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.

PREMIOS

25. Todos los participantes en ideatoon recibirán los siguientes beneficios:

a. Quienes completen su inscripción reciben un pasaporte Feria para asistir al festival, con las consideraciones y restricciones descritas en el punto 14. Además, los no seleccionados podrán participar de las sesiones de retroalimentación descritas en el punto 15.

b. Los seleccionados para la segunda etapa del concurso reciben además el acceso al Boot Camp ideatoon que se detalla en los puntos 17 y 18.

c. Los finalistas recibirán, en lugar del pasaporte feria descrito en el inciso A, un pasaporte Cumbre Ideatoon, con reuniones garantizadas con al menos 12 ejecutivos de *networks* internacionales, así como dinámicas de vinculación, comidas y cenas con los invitados, y acceso al exclusivo *lounge* ideatoon (tal como se detalla en el punto 23).

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

26. Adicionalmente, el ganador de la edición 2019 de Ideatoon, recibirá un premio que constará de dos partes:

a. Una misión comercial a California, Estados Unidos, para recorrer tres estudios de Animación y mantener encuentros de negocios con productores de dichos estudios.

b. Un apoyo económico de hasta \$ 100,000 pesos para producir 30 segundos animados de la propiedad intelectual (pueden ser los créditos o los primeros segundos a modo de prueba de animación)

NOTAS:

a. Sobre la Misión Comercial a California

- La misión comercial se realizará en noviembre de 2019 e incluye la agenda de trabajo (visitas a estudios y reuniones con ejecutivos).
- Adicionalmente incluye una aportación de \$15,000 pesos mexicanos en efectivo, para ayudar a cubrir gastos de avión y la estancia en California.
- En caso de tratarse de un proyecto de varios autores, éstos deberán elegir al representante que asistirá al evento.
- Es responsabilidad de los concursantes contar con un pasaporte vigente para el viaje así como de las visas respectivas. El premio no podrá ser transferido a alguna persona distinta de los autores del proyecto (que deberán haber sido mencionados desde el primer envío de la biblia de la serie).
- En caso de que ningún representante del proyecto ganador pueda asistir, Pixelatl se reserva la posibilidad de transferir este premio a algún otro proyecto o cancelarlo.

b. Sobre el incentivo económico:

- El premio sólo podrá aplicarse para la realización de la prueba de animación, teaser animado o introducción (créditos) de la serie.
- En caso de que el proyecto ya cuente con ese material, deberá utilizarse para hacer un promocional o algunos segundos adicionales de la serie, de manera que se produzca nuevo material que le sirva al creador en su estrategia de venta.
- Para asegurar que se aplique efectivamente a estos rubros, el premio será entregado contra entrega del nuevo material, a partir del primer trimestre de 2020.
- Para promover la propiedad intelectual, el nuevo material animado se presentará en las redes sociales de Pixelatl.

- Los derechos de autor y de explotación comercial de la serie pertenecerán en todo momento a los autores del proyecto.

27. 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.

28. En caso de que no se cuente con ningún proyecto con la calidad suficiente para otorgar el primer premio Ideatoon 2019, podrá declararse desierto.

29. Los miembros del jurado se darán a conocer el 7 de septiembre de 2019 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.



EL CATÁLOGO Y CONTRAPRESTACIONES

Este apartado sólo aplica a los proyectos finalistas.

30. 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 2019 y agosto de 2020, con el fin de continuar su promoción en busca de financiamiento para su desarrollo.

31. Con el fin de fondear ediciones posteriores del Concurso Ideatoon y fomentar el valor de la corresponsabilidad de la comunidad creativa mexicana, los proyectos finalistas de la edición 2019 deberán firmar un contrato en el que se comprometan a pagar, como contraprestación por los servicios de promoción de su proyecto, el 6% de los recursos obtenidos por la venta o financiación del mismo, siempre que dicha venta o financiación ocurra en los plazos previstos por el concurso.

- El contrato se refiere sólo a los tratos que puedan cerrarse en torno a los proyectos que están concursando: si los animadores o estudios logran acuerdos en torno a otros proyectos, o contratos para prestar sus servicios con algún distribuidor o canal internacional, éstos no causarán comisión alguna, aun cuando hayan sucedido durante la Cumbre Ideatoon.
- El contrato se refiere sólo al recurso que el estudio pueda obtener por la financiación del piloto y/o la primera temporada del proyecto seleccionado, o bien por la compra de la propiedad intelectual (sea ésta referente al proyecto completo o alguno de sus componentes, como la historia, personajes o el arte del mismo).
- Si en las negociaciones se establecen regalías posteriores por la explotación de propiedad intelectual, éstas no serán gravadas en ningún sentido, quedando los derechos de explotación posteriores en propiedad de los

autores de los proyectos y los productores o distribuidores con los que hayan alcanzado algún convenio.

- El contrato tendrá vigencia hasta el 31 de agosto de 2021. Una vez transcurrido el plazo, el proyecto podrá ser vendido por el estudio sin que por ello se cause alguna comisión para Ideatoon. No obstante, los autores también estarán en libertad de extender la vigencia del contrato si así lo desean, o contratar servicios adicionales de consultoría, asesoría o promoción, que en su momento podrán ser ofertados por Pixelatl.
- Los participantes, aún si son seleccionados, siempre tendrán la libertad de no firmar el contrato, y de cualquier manera tendrán derecho a participar gratuitamente de las actividades del pasaporte Feria a las que tendrán derecho todos los proyectos no seleccionados.



CONSIDERACIONES ADICIONALES

32. 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 el caso de México, el proceso es muy sencillo de realizarse en el Instituto Nacional del Derecho de Autor: los datos y requisitos para obtener el registro pueden encontrarse en línea en www.indautor.gob.mx. En el caso de participantes internacionales, es importante contar con los registros de autor equivalentes ante el órgano equivalente en su respectivo país.

33. 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.

34. 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.

35. Ideatoon es uno de los esfuerzos de Pixelatl para que los proyectos multimedia tengan más posibilidades de lograr acuerdos de financiamiento o co-producción 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 o durante los esfuerzos de promoción posteriores en mercados internacionales donde se presentarán, y excluyen a Pixelatl de toda responsabilidad por no lograrlo.

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

Para cualquier duda o consulta relativa a esta convocatoria, escribir a:

info@pixelatl.com

Pixelatl 