



CONVOCATORIA
ideaTOON
Pixelat!  2016



¿QUÉ ES IDEATOON?

Ideatoon es una estrategia para impulsar la creación y desarrollo de productos audiovisuales mexicanos que puedan ser comercializados a nivel internacional. La base de la estrategia es un Concurso de Ideas para Series Animadas que en 2016 tiene como primer premio la entrega de \$250,000 pesos mexicanos para apoyar la realización del episodio piloto del proyecto ganador y un viaje a Canadá para asistir a Cartoon Connection 2016.

La estrategia incluye también:

- La publicación de una serie de artículos sobre las tendencias de la industria, realizados en colaboración de algunos ejecutivos internacionales
- Cursos para elaborar “Biblias” de Series Animadas, que son el documento usado en todo el mundo para presentar los proyectos
- La Cumbre Ideatoon, un encuentro donde se imparten talleres profesionales y se realizan presentaciones con ejecutivos de los principales canales de distribución de contenido animado en el mundo

Para la edición 2016 de Ideatoon se han hecho algunas modificaciones importantes, sobre todo relativas a los accesos de la Cumbre Ideatoon.

Sólo podrán participar en el speed-pitching de la cumbre ideatoon aquellos proyectos que se hayan inscrito al concurso en los tiempos determinados para ello, tal como se explica más adelante.

Te invitamos a que leas con cuidado las bases, y a que participes.



BASES DE PARTICIPACIÓN

DE LOS PARTICIPANTES Y LA INSCRIPCIÓN



01. Podrán participar proyectos de series animadas elaborados por animadores, estudios de animación, realizadores, directores, guionistas, productores, estudiantes y creativos, siempre y cuando sean mexicanos o estén asentados en el territorio nacional.

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: el premio será para el proyecto, no para el estudio o el artista participante.

03. Para registrarse, los participantes deberán ingresar a ideatoon.com, llenar los campos de registro y seguir el mecanismo que ahí se les indique.

- El primer registro no es aún la inscripción en el concurso, pero da acceso a los Ideatoon bytes, que son artículos sobre las tendencias de la industria y recomendaciones generales, elaborados en conjunto con algunos de los distribuidores para orientar los proyectos.
- Importante: La inscripción al concurso no quedará completada sino hasta el envío de la biblia del proyecto y los documentos complementarios que se requieren, tal y como se detalla más adelante.

04. Una vez registrados en el portal, los participantes recibirán correos electrónicos regularmente 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 frecuentemente el portal **ideatoon.com**, donde también se irá publicando toda la información, de manera que siempre esté debidamente enterado.

05. El proceso de inscripción de cada proyecto culminará con el envío de tres documentos a través del portal ideatoon.com:

- Trayectoria general de los autores (no más de una cuartilla en PDF)
- El documento “biblia” de la serie que tendrá que incluir, al menos:
 - » Título de la serie, logline , descripción de la serie (sinopsis), argumento, ficha técnica (Técnica de animación, target - franja de edad a la que va dirigida-, género de la serie, número de episodios por temporada y duración de cada episodio), descripción de personajes principales muestras del arte de la serie.
- Breve sinopsis de los primeros seis capítulos de la serie (no más de 3 líneas por cada capítulo).

06. El límite para la entrega de todo el material descrito, será el lunes 23 de mayo de 2016 a las 23:59 horas.

NOTAS IMPORTANTES

- Todos los documentos solicitados deberán enviarse en formato PDF.
- Aunque el sistema de registro ya está en línea, el mecanismo para enviar los documentos se habilitará hasta el mes de abril, junto con la publicación de una guía paso a paso para el envío de los documentos.
- Para que el sistema habilite dicho mecanismo de envío de documentos, el usuario deberá haber llenado todos los campos del formulario para participar que se encuentra en línea, con el documento soporte que se solicita (copia de cédula fiscal).
- 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



07. No podrán participar en el concurso series que hayan resultado finalistas en las ediciones anteriores de Ideatoon.

08. El concurso es exclusivamente para series animadas. Es decir: no se admitirán series en Live Action. Las series híbridas (que mezclen Live Action con animación), deberán tener animación a cuadro al menos el 60% del tiempo de cada capítulo.

09. Si se trata de proyectos de serie para televisión, las duraciones de cada capítulo deberán seguir los estándares internacionales: 7, 11 o 22 minutos por capítulo, así como 26 o 52 capítulos por temporada.

10. En el caso de series para televisión, éstas deberán ser enfocadas sólo a alguno de los siguientes segmentos de edad: Preescolares (menores de 5 años), 5 a 8 años, 9 a 11 años ó 12 a 14 años.

En el caso de series para plataformas Web, o VOD (Video on Demand), podrán ser dirigidas a los mismos rangos de edad descritos arriba, y adicionalmente a adolescentes (15 a 17 años) y adultos (18 años o más).

11. En las semanas siguientes se publicarán algunos artículos desarrollados en conjunto con algunos ejecutivos internacionales, sobre el tipo de series que están buscando. Aunque los participantes no están obligados a seguir las indicaciones que ahí se expresen, es recomendable tomarlas en cuenta, para acercar los proyectos a las expectativas de los ejecutivos.

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



SELECCIÓN DE FINALISTAS Y CUMBRE IDEATOON



13. El Concurso Ideatoon se desarrolla en el marco del Festival de Animación, Videojuegos y Cómic que se realizará en Cuernavaca del 6 al 11 de septiembre de 2016. Todos los proyectos que hayan completado su proceso de registro de manera satisfactoria (incluyendo el envío de los documentos requeridos), recibirán sin costo un pase Foro para acceder a las actividades del Festival que corresponden a dicho pase (proyecciones, conferencias y acceso a la feria del Festival). Sin embargo, **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. Los finalistas serán dados a conocer a través de las redes sociales y las páginas web de Pixelatl a más tardar el 20 de junio de 2016.

- 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:
 - » Logotipo del Estudio o del creador (en caso de contar con uno)
 - » Personajes principales sobre fondo transparente.
 - » Dos imágenes del arte de la serie (de preferencia, dos fotogramas completamente terminados).
- 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.

15. Para aspirar al primer premio del concurso, los autores de los proyectos finalistas deberán participar en la Cumbre Ideatoon, a realizarse del 7 al 10 de septiembre de 2016 en el marco de Festival de Animación, Videojuegos y Cómics de Cuernavaca Morelos.

- La Cumbre Ideatoon consta de una serie de actividades exclusivas entre talleres, clases maestras, briefings por parte de personalidades de la industria y encuentros de negocios – pitchings – con productores y ejecutivos de canales de distribución internacionales. Incluye también tres comidas, una cena y otras actividades de vinculación con los invitados internacionales.
- El ingreso a estas actividades no tendrá costo para un representante de cada proyecto seleccionado, pero Pixelatl no es 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.
- La participación en la Cumbre Ideatoon es indispensable para seleccionar al ganador de entre los proyectos finalistas, toda vez que durante la cumbre, y a partir de las presentaciones durante el speedpitching (presentaciones breves uno a uno del participante con los ejecutivos internacionales), el jurado calificará y elegirá al proyecto ganador. Durante el speedpitching los participantes sólo podrán presentar el proyecto que ha sido seleccionado.
- 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 speedpitching un proyecto distinto al seleccionado como finalista. Si algún concursante desea presentar un proyecto no seleccionado, debe considerar lo explicado en el punto 18 de las presentes bases.

16. El proyecto ganador del concurso, recibirá un premio íntegro de \$ 250,000 pesos mexicanos que deberá invertirse en el desarrollo del proyecto, y un viaje a Canadá para participar en Cartoon Connection Canadá 2016, que se realizará del 24 al 27 de Octubre en Québec City.

A. Sobre el premio de \$ 250,000 pesos mexicanos para apoyar el desarrollo de la serie:

- Preferiblemente, el premio podrá aplicarse para la realización del episodio piloto de la serie. Sin embargo, y de acuerdo a la situación y necesidades del proyecto, también podrá aplicarse a otros rubros, tales como: registro de marca de la propiedad intelectual a nivel internacional, viajes de negociación al extranjero, contratación de un asesor legal o cualquier otra cuestión relacionada con la compraventa de la serie.
- Para asegurar que se aplique efectivamente en el desarrollo del episodio piloto, o en su defecto a las necesidades de negociación internacional, el premio será dividido en tres partes que serán transferidas en tres momentos distintos a partir del primer trimestre de 2017.
- El plan de trabajo y el cronograma de pagos serán acordados con los autores del proyecto ganador, de acuerdo a las necesidades del proyecto, y se firmará un convenio que establezca claramente las responsabilidades de cada parte.
- Los derechos de autor y de explotación comercial de la serie pertenecerán en todo momento a los autores del proyecto.

B. Sobre el viaje para participar en Cartoon Connection Canadá 2016.

- Cartoon Connection es un encuentro entre profesionales y ejecutivos europeos y canadienses, y se realizará del 24 al 27 de Octubre en Québec City.
- El premio incluye el boleto de avión redondo para una persona (Ciudad de México-Quebec City), así como la acreditación para asistir al evento. En caso de tratarse de un proyecto de varios autores, éstos deberán elegir al representante que asistirá al evento.
- El premio no incluye gastos de hospedaje, alimentación, o algún otro derivado de la estancia en Canadá.
- Es responsabilidad de los concursantes contar con un pasaporte vigente para el viaje. 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 con mención especial del jurado.

17. Los miembros del jurado se darán a conocer el 10 de septiembre de 2016 por la noche, en la ceremonia de premiación del Festival, y se publicarán en las redes de Pixelatl y la página ideatoon.com los días siguientes. La decisión del jurado será inapelable.

18. Sobre los proyectos adicionales que deseen participar en la Cumbre Ideatoon:

Para aprovechar al máximo la presencia de los ejecutivos internacionales que asisten a la Cumbre Ideatoon, en años anteriores se ha abierto la posibilidad de comprar accesos a la cumbre para presentar proyectos que, aunque no compiten por el premio del concurso, se benefician de las diversas actividades de vinculación que ahí se realizan.

Sin embargo, para garantizar los niveles de calidad de los proyectos mexicanos que se exhiben en la Cumbre Ideatoon, y para fomentar la mayor interacción y vinculación entre los participantes, en esta ocasión se abrirá un cupo muy limitado para la participación de proyectos no seleccionados (entre 5 y 10 proyectos adicionales, dependiendo del número de finalistas), con las siguientes restricciones:

- Los proyectos adicionales no competirán por el premio de \$250,000 pesos del concurso, pero podrán asistir a los talleres exclusivos de la Cumbre Ideatoon, así como al SpeedPitching con los productores y distribuidores internacionales. También tendrán acceso a las áreas restringidas y a las comidas y las fiestas de vinculación con los invitados, mencionadas en el primer punto del numeral 15 de estas bases.
- Para participar con un proyecto no seleccionado, los interesados deberán pagar la contraprestación por la inscripción del proyecto (que garantiza el lugar en el SpeedPitching), y un monto adicional por cada representante que asista a la Cumbre Ideatoon. Los precios serán dados a conocer después del anuncio de los proyectos seleccionados.
- **IMPORTANTE:** Únicamente podrán aspirar a participar proyectos no seleccionados que se hayan inscrito en el concurso. **No podrá participar ningún proyecto que no se hayan registrado en los tiempos estipulados para el concurso**, en los términos que se han descrito en el apartado respectivo.

EL CATÁLOGO Y CONTRAPRESTACIONES



Este apartado sólo aplica a los proyectos finalistas.

19. 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 2016 y agosto de 2017, con el fin de continuar su promoción en busca de financiamiento para su desarrollo.

20. Como antes se comentó, la participación en el concurso y el acceso a los talleres y clases maestras del Festival es gratuita para los participantes. De igual manera, las asesorías, los briefings, el speedpitching y las comidas con la industria de la Cumbre Ideatoon son gratuitas para un autor de cada proyecto finalista.

Sin embargo, con el fin de fondrear ediciones posteriores del Concurso Ideatoon y fomentar el valor de la corresponsabilidad entre la comunidad creativa mexicana, los proyectos finalistas de la edición 2016 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 2019. 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 Foro a las que tendrán derecho todos los proyectos no seleccionados.
- El premio de \$ 250,000 pesos para el ganador, está exento del gravamen descrito en este apartado.

CONSIDERACIONES ADICIONALES



21. Todo el desarrollo del concurso se manejará confidencialmente, pero es responsabilidad de los autores de los proyectos el registro de su obra en el Instituto Nacional del Derecho de Autor antes de remitirlos. Los datos y requisitos para obtener el registro pueden encontrarse en línea en www.indautor.gob.mx.

22. 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.

23. Ideatoon es uno de los esfuerzos de Pixelatl para que los proyectos mexicanos multimedia tengan más posibilidades de lograr acuerdos de financiamiento o coproducción en beneficio de toda la industria nacional. 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.

24. 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 

pixelatl.com

info@pixelatl.com



INADEM
INSTITUTO NACIONAL DEL EMPRENDEDOR

