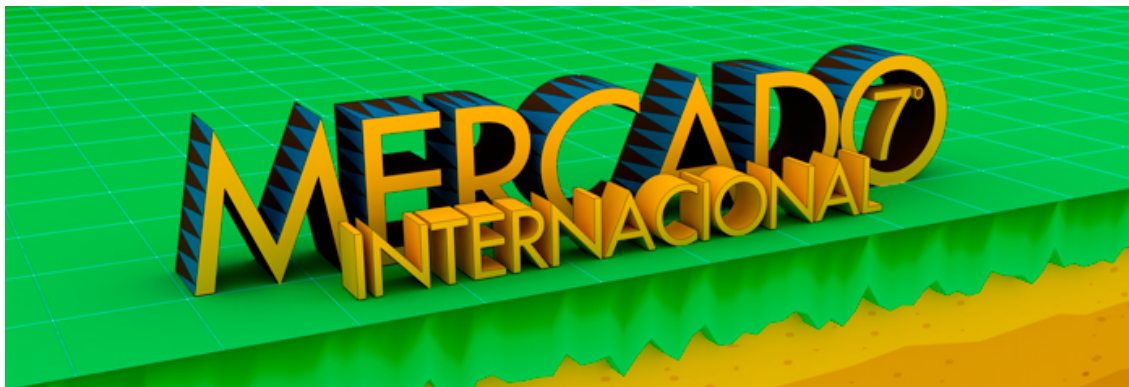


REGLAMENTO DE LA CONVOCATORIA DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN, VIDEOJUEGOS Y APPS



1. Organización y objetivos

Un año más **3D Wire** organiza la **7ª edición del Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media** en Segovia, España, del **7 al 11 de octubre de 2015**. El objetivo del encuentro es crear colaboraciones entre distribuidores, productoras, canales de televisión, programadores, desarrolladores de videojuegos, estudiantes y directores de animación, internacionales y nacionales.

Dentro del Mercado habrá una parte dedicada a la presentación de **proyectos de animación y videojuegos** en sus diferentes estados de producción: en preproducción, en producción o finalizado. De los proyectos recibidos se hará una selección que se publicará en el catálogo del Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media 3D Wire, con el fin de promocionar y ayudar a la distribución de la industria nacional de la animación y de los videojuegos. Se valorará y prestará una atención especial a los **proyectos innovadores y de carácter transmedia**.

De esta selección de proyectos, que se verá reflejada en la publicación, se escogerán algunos títulos para su presentación en el mercado de la mano de sus creadores.

La publicación se distribuye en los principales mercados internacionales de animación, videojuegos y new media además de su distribución online de manera gratuita que cada año llega a más de 5.000 profesionales del sector. El objetivo de la publicación es dar a conocer en estos festivales y mercados internacionales la excelente producción española de animación y videojuegos, y poder poner en contacto a sus creadores con distribuidores, compradores y coproductores.

2. Condiciones de participación

2.1. La selección de proyectos de animación y videojuegos del mercado internacional está abierto a todo tipo de proyectos nacionales, en sus diferentes estados de producción, entendiéndose por estos: en preproducción, en producción o finalizado.

2.2. Se aceptan todas las técnicas de animación (3D, 2D, stopmotion...) y todo tipo de videojuegos en los proyectos participantes.

2.3 Se aceptan todos los formatos (cortometrajes, largometrajes, series de animación, videojuegos y apps*). *Sólo se aceptarán las aplicaciones donde la animación tenga una presencia notable.

2.4 Cada proyecto sólo podrá estar inscrito en una categoría, estado de producción, y ésta no se podrá repetir en la siguiente edición del mercado. Los proyectos transmedia deberán elegir la categoría a participar, siendo ésta en la que el proyecto esté más avanzado.

2.5 El número máximo de proyectos participantes por empresa será de tres títulos.

2.6 Tendrán validez los proyectos de productores o estudios registrados en territorio español.

2.7 No hay cuota de inscripción.

2.8 La fecha límite de inscripción es el *20 de julio de 2015*.

3. Materiales necesarios para cada tipo de proyecto

3.1 Para los proyectos de series de animación y largometrajes de animación es necesario enviar: 2 imágenes en alta calidad y formato horizontal, descripción de los personajes, dossier del proyecto, breve historial de la productora y breve historial del director.

3.2 Para los proyectos de cortometrajes de animación es necesario enviar: 2 imágenes en alta calidad y formato horizontal, dossier del proyecto, breve historial de la productora y breve historial del director.

3.3 Para los proyectos de videojuegos y apps es necesario enviar: screenshots, dossier del proyecto, breve historial de la desarrolladora y material gráfico.

3.4 Se valorará positivamente otros materiales gráficos, teaser, trailer, working demo, etc, para poder conocer mejor el proyecto.

3.5 Todos los materiales deben enviarse a: info@mercado3dwire.es

4. Selección de proyectos

4.1 El comité de selección estará formado por profesionales y especialistas de la animación y los videojuegos.

4.2 Los trabajos seleccionados aparecerán con su ficha informativa en el catálogo del Mercado 3D Wire.

4.3 Los productores o autores deberán garantizar estar en posesión legal de los derechos del proyecto, incluyendo aquellos relacionados indirectamente (por ejemplo, la música).

4.4 El material audiovisual y adicional de cada uno de los títulos seleccionados podrá estar a disposición de los profesionales acreditados en la videoteca del evento, si así lo desean los representantes de cada proyecto.

5. Asistencia de profesionales

5.1 Todos los autores de los proyectos podrán acudir al mercado y disponer de **meeting points** (espacios de reunión) para reunirse con los productores, programadores, distribuidores, publishers y demás profesionales presentes.

5.2 Todos los profesionales que necesiten más información o deseen acudir al mercado 3DWIRE 2015 se pueden poner en contacto con nosotros en info@mercado3dwire.es

5.3 Para asistir a las jornadas profesionales será necesario estar acreditado.

6. Espacio showroom para proyectos de videojuegos y apps.

3D Wire en su apuesta por los videojuegos y apoyo a los nuevos talentos y los indie developers vuelve a habilitar un espacio showroom para los proyectos de videojuegos y aplicaciones. Diez proyectos seleccionados, en estado de producción y/o finalizados, tendrán la oportunidad de contar con un espacio expositivo durante los días del Mercado 3D Wire (los días 9 y 10 de octubre, y en horario de apertura del Mercado) para promocionar sus proyectos y enseñar éstos a los profesionales asistentes de manera que quien desee pueda jugar a estos nuevos videojuegos y aplicaciones. El nombre de estos proyectos se conocerá en el mes de septiembre.

7. Selección

7.1 Los proyectos de animación y videojuegos seleccionados serán publicados en la página Web www.mercado3dwire.es en septiembre de 2015.

8. Reconocimientos

8.1 Se podrán conceder diferentes reconocimientos en esta convocatoria.

9. Condiciones de inscripción

9.1 La participación en la convocatoria de proyectos, con el envío de materiales y la inscripción realizada, implica la aceptación íntegra de este reglamento.

9.2 La persona firmante que inscribe la obra debe poseer los derechos necesarios sobre la obra para presentarla.

9.3 En los siguientes enlaces pueden acceder a la hoja de inscripción de cada tipo de producción:

- [PROYECTOS DE LARGOMETRAJES DE ANIMACIÓN](#)
- [PROYECTOS DE SERIES DE ANIMACIÓN](#)
- [PROYECTOS DE CORTOMETRAJES DE ANIMACIÓN](#)
- [PROYECTOS DE VIDEOJUEGOS](#)
- [PROYECTOS DE APPS](#)

Para más información sobre la convocatoria de proyectos pueden contactar en el correo: info@mercado3dwire.es