

WEIRD MARKET 2021

REGLAMENTO DE LA CONVOCATORIA EUROPEA DE PROYECTOS NEW MEDIA, INNOVADORES Y TRANSMEDIA

1. Organización y objetivos

Weird Market (anteriormente conocido como 3D Wire) cumple 13 años. A partir de su 12ª edición, Weird Market es mucho más que animación, videojuegos y new media, incluyendo nuevos sectores como juegos de mesa o cómics. Es por eso que se convierte en WEIRD MARKET, un nuevo nombre que da la bienvenida a grandes ideas e IPs sin importar su origen.

Un año más, Weird Market organiza la **13ª edición** del Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media en Segovia, España, del 24 de septiembre al 3 de octubre de 2021, siendo la **parte profesional los días 30 de septiembre, 1 y 2 de octubre**. 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.

Weird Market dedica esta convocatoria a **proyectos europeos new media, innovadores y transmedia** que quieran darse a conocer en sus diferentes estados de producción: en preproducción, en producción o finalizado.

Weird Market tiene una visión única donde la animación, los videojuegos y los new media crean sinergia fusionándose en un sector industrial más fuerte. Entiende que el desarrollo de estos sectores industriales involucra nuevos actores. Hoy en día, la forma en que consumimos y compartimos contenido está cambiando, siendo más interactiva. De modo que los proyectos ya no son solo animación o videojuegos sino un producto transmedia; eso también implica tecnologías innovadoras y nuevos dispositivos como realidad aumentada, impresión 3D, gamificación, juguetes conectados, tecnología portátil... Esta convocatoria de proyectos se centra en este tipo de proyectos innovadores.

El objetivo principal de esta convocatoria de proyectos es alentar y facilitar la coproducción europea para reforzar la capacidad del sector audiovisual y cooperar transnacionalmente. Fomentar el mercado europeo de la animación y los videojuegos, aumentar la visibilidad y la circulación de proyectos de la Unión Europea y ayudar a encontrar nuevos socios para financiar, desarrollar y crear fuertes IPs europeas de proyectos transmedia. Encuentra sus socios tecnológicos, inversores y coproductores en Weird Market 2021.

2. Condiciones de participación

2.1. Se pueden presentar proyectos de animación, juegos o dispositivos de nuevas tecnologías que pueden completar y mejorar la experiencia transmedia, además de proyectos innovadores. Los nuevos dispositivos y proyectos tecnológicos deben estar relacionados con la animación o los videojuegos.

Esta lista es solo orientativa:

- Proyectos de animación para cualquier dispositivo
- Proyectos de videojuego para cualquier dispositivo
- Videoarte, obras o presentaciones relacionadas con la animación y los videojuegos
- Juegos y experiencias de voz (para asistentes de voz como Alexa, Siri, Cortana, etc.)
- Juguetes conectados y juegos conectados
- VR, AR o XR experiencias, proyectos o herramientas
- Proyectos transmedia y crossmedia de cualquier tipo relacionados con animación y videojuegos
- Proyectos innovadores de cualquier tipo relacionados con la animación y los videojuegos
- Juguetes y gadgets de cualquier tipo relacionados con la animación y los videojuegos

2.2. Los mejores proyectos europeos new media, innovadores y transmedia se publicarán en el catálogo Weird Market 2021, que se distribuye anualmente en soportes físicos y digitales a los mercados internacionales y a más de 7.000 expertos en animación, videojuegos y new media. Entre estos proyectos, algunos de ellos serán seleccionados para que sus autores hagan una presentación durante la 13ª edición de Weird Market.

2.3. Cada proyecto solo podrá estar inscrito en una sola categoría y en un único estado de producción, este no se podrá repetir en la próxima edición del mercado.

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

2.5. Solo tendrán validez los proyectos desarrollados por productores europeos o en coproducción con países europeos. Estos deben estar diseñados para distribuirse en, al menos, dos plataformas diferentes.

2.6. No hay cuota de inscripción.

2.7. La fecha límite de inscripción y envío de materiales es el **21 de julio de 2021**.

3. Materiales necesarios para la inscripción

- 3.1. Además de **completar el formulario**, debe enviar un **dossier del proyecto** en inglés junto con **2 imágenes horizontales limpias en alta calidad** (sin logos ni títulos) y un **breve historial** del director y de la compañía productora.
- 3.2. Se valorará positivamente el envío de material extra que ayude a conocer mejor el proyecto.
- 3.3. Todos los materiales deben enviarse a: weird@weirdmarket.es. Toda la documentación debe ser enviada en un único email, preferiblemente en un único enlace.

4. Selección de proyectos

- 4.1. El comité de selección estará formado por profesionales y especialistas del sector de la animación y videojuegos.
- 4.2. Los trabajos seleccionados aparecerán con su ficha informativa y datos de contacto en el catálogo de Weird Market.
- 4.3. Los productores o distribuidores 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 estarán a disposición de los profesionales acreditados en la videoteca del evento, salvo que los creadores indiquen expresamente lo contrario.

5. Asistencia de profesionales

- 5.1. De manera excepcional y con motivo de las medidas de control y prevención de la covid 19, en esta próxima edición se hará con un estricto control de aforo y por ello **este año no podremos ofrecer a todos los autores una acreditación gratuita** para Weird Market 2021.
- 5.2. Solamente se concederá una acreditación a aquellos proyectos que estén seleccionados para presentarse y/o recibir asesoría.
- 5.3. Todos los profesionales que necesiten más información o deseen acudir a Weird Market 2021 se pueden poner en contacto con nosotros en weird@weirdmarket.es

6. Presentación de proyectos durante el evento

6.1. Los proyectos seleccionados serán publicados en la página web www.weirdmarket.es en septiembre de 2021.

6.2. A los proyectos seleccionados para ser presentados durante el mercado de la mano de sus creadores, la organización les proporcionará transporte, alojamiento y comidas para un representante.

7. Condiciones de inscripción

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

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

7.3. Weird Market no se reserva ningún tipo de propiedad sobre la obra, salvo la publicación en el catálogo.

7.4. En el siguiente enlace pueden acceder al formulario de inscripción:

[PROYECTOS NEW MEDIA, INNOVADORES Y TRANSMEDIA EUROPEOS](#)

Para más información sobre la convocatoria de proyectos:

Raquel Izquierdo

weird@weirdmarket.es