

WEIRD MARKET 2025

REGLAMENTO DE LA CONVOCATORIA DE PROYECTOS

17ª edición

Del 30 de septiembre al 5 de octubre 2025 / Valencia

Fecha límite de inscripción 11 de agosto de 2025

BASES DE PARTICIPACIÓN

1. Organización y objetivos

Weird Market organiza la **17ª edición** del Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media en Valencia, España, del **30 de septiembre al 5 de octubre de 2025**. 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.

Con el objetivo de poner el foco en el **valor de las IPs**, sin importar su origen, Weird Market unifica sus convocatorias de proyectos en una única convocatoria de **proyectos (IPs) europeos**. Podrán presentarse a la convocatoria proyectos de animación (largometrajes, cortometrajes, series, webseries y series en redes sociales), videojuegos, transmedia, juegos de mesa y cómics que quieran darse a conocer en sus diferentes estados de producción: en preproducción, en producción o finalizado.

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 2025.

En la misma línea, con el fin de promocionar y ayudar al desarrollo y distribución de las IPs, se hará una selección entre todos los proyectos que se presenten a la convocatoria y cumplan con estas bases, que será publicada en el catálogo de Weird Market.

De entre todos los proyectos inscritos en la convocatoria, se realizará una segunda selección: Proyectos que serán presentados durante el mercado de la mano de sus creadores.

La publicación se distribuye de forma online y estará disponible en la página web de Weird Market. cada año llega a más de 7.000 profesionales del sector. El objetivo de la publicación es dar a conocer la excelente producción europea de IP's de animación, videojuegos y otros sectores creativos, y poder poner en contacto a sus creadores con distribuidores, compradores y coproductores.

2. Condiciones de participación

2.1. La selección de proyectos (IPs) del mercado está abierta a todo tipo de proyectos europeos, considerando estos aquellos cuya empresa y/o creador sean de nacionalidad europea, en sus diferentes estados de producción, entendiéndose por estos: preproducción, producción o finalizado. Como excepción, para **webseries y series en redes sociales de animación la convocatoria está abierta a nivel internacional**.

2.2. Se aceptan todos los formatos: cortometrajes, largometrajes, series, nuevos formatos, formatos online, webseries, formatos para redes sociales, webcomics, experiencias interactivas, videojuegos, piezas en VR-AR de todo tipo, etc

2.3. ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS : Se aceptan todas las técnicas de animación (3D, 2D, Stop Motion...) y todo tipo de videojuegos en los proyectos participantes.

2.4. CÓMIC - Las obras que se presenten a concurso serán originales de temática libre. Tanto los personajes como las historias deberán ser inéditas, o bien personajes cuyos derechos de explotación sean de libre uso.

2.5. JUEGOS DE MESA - Se aceptan todos los formatos: juegos de dados, juegos de fichas, juegos de cartas, juegos de rol y juegos de tablero. No se aceptan prototipos que tengan circuitos electrónicos, juegos solitarios o informáticos. Tampoco se permitirán reediciones de juegos que no presenten un cambio importante en la nueva edición.

2.6. TRANSMEDIA - 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.

2.6.1. Listado orientativo de proyectos aceptados:

- 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

2.7. Cada proyecto solo podrá estar inscrito con un único estado de producción, que no se podrá repetir en la próxima edición del mercado (salvo en el caso de los largometrajes).

2.8. El número máximo de proyectos participantes por empresa/creador será de tres títulos.

2.9. No hay cuota de inscripción.

2.10. No es necesario formar parte de una empresa para presentarse

2.11. Existe derecho de admisión a obras que hieran la sensibilidad de las personas, inciten a conductas violentas, discriminatorias o contrarias a los usos sociales.

2.12. La fecha límite de inscripción y envío de materiales es el **11 de agosto de 2025**.

3. Materiales necesarios para cada tipo de proyecto

3.1. A continuación se detallan los materiales que serán necesarios para completar la inscripción.

3.1.1. Para todos los proyectos, independientemente de su naturaleza y/o formato, será necesario enviar:

- Un único PDF con 12 páginas máximo. Puede ser menos extenso pero debe incluir todos los epígrafes detallados en el punto 3.2.
- 2 imágenes horizontales en alta calidad limpias (sin logos ni títulos).

3.2. Estructura del archivo PDF, con tipografía de al menos tamaño 10 y formato horizontal (apaisada):

- Página 1. Portada con los siguientes datos
 - Nombre del proyecto (con link operativo a web o rss si existiese)
 - Autores y empresa (si la hubiese, con link operativo a web o rss si existiese)
 - Naturaleza de la IP (animación , videojuego , comic, transmedia, juego de mesa, etc)
 - Formato/s de la IP (duración / capítulos / plataforma)
 - Target (por edades)
- Páginas 2 y 3. Descripción de IP (sinopsis, personajes, mundo, dinámicas etc)
- Página 4. Información de la productora y creador/es, haciendo hincapié en otros proyectos anteriores reseñables, experiencia previa en el sector, breves reseñas del currículum (con link operativo a web o rss si existiese)

- Páginas 5 a 8. Desarrollo visual de la IP (se puede incluir todo, bocetos, pantallazos , links a videos, etc)
- Páginas 9 y 10. Estrategia de producción, modelo de explotación, financiación y presupuesto (lo más detallado posible, aunque si hay alguna parte que no se tenga todavía desarrollada se puede dejar en blanco)
- Página 11. Posible expansión de IP (si la idea es que se quedé en un único sector o formato o que se expanda a otros, por ejemplo de videojuego a serie de animación o de juego de mesa a videojuego o de cortometraje al largometraje , etc)
- Página 12. Motivación para participar en Weird Market y que estás buscando específicamente (tipo de socio, inversión, visibilidad, distribución, etc), cuanto más concreto mejor.

Cualquier solicitud cuyo material esté incompleto o no siga la estructura descrita anteriormente, **será descalificada** y no pasará al comité de selección. Es **muy importante** asegurarse de que todos los links e hipervínculos funcionan antes de enviar el PDF, si no están bien enlazados no serán evaluados. Se pueden añadir enlaces en todos apartados del dossier.

3.3. Se valorará positivamente que el pdf contenga enlaces a material extra que ayude a conocer mejor el proyecto como materiales gráficos, teaser, trailer, working demo, etc.

3.4. Todos los materiales deberán enviarse exclusivamente a través del **formulario de inscripción**, disponible al final del presente documento.

3.5. El envío de esta documentación es obligatorio para formalizar la solicitud.

4. Selección de proyectos

4.1. El comité de selección estará formado por profesionales del sector.

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

4.4. El material presentado en la inscripción de cada uno de los títulos seleccionados estará a disposición de los profesionales acreditados de manera digital, salvo que los creadores indiquen expresamente lo contrario.

5. Asistencia de profesionales

5.1. La organización de Weird Market concederá una acreditación gratuita únicamente a los proyectos seleccionados para ser presentados en el marco del mercado.

5.2. Todos los profesionales que necesiten más información o deseen acudir a Weird Market 2025 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 2025.

6.2. La organización de Weird Market proporcionará acreditación gratuita, alojamiento y manutención a un único representante de cada proyecto seleccionado para ser presentados durante el mercado. Cualquier otro gasto derivado de la asistencia será responsabilidad del participante.

7. Reconocimientos

7.1. Premio Proyecto Corto Movistar Plus+



Movistar Plus+ apoya por décimo año consecutivo la convocatoria otorgando el Premio Proyecto Corto Movistar Plus+ al mejor proyecto de cortometraje nacional.

El cortometraje seleccionado en este apartado obtendrá la adquisición de los derechos de emisión por parte de Movistar Plus+ por un importe de 9.000 euros durante el plazo de 2 años y número ilimitado de pases, siendo el primer año en exclusividad. Además, este proyecto obtendrá un segundo premio: la realización de la postproducción de audio por parte de Menos Doce DB, valorada en 5.000 euros y que consistirá en: diseño y edición de sonido, registro de ADRs, locuciones, premezcla y mezcla final. El premio no incluye el coste de registro de Foley y sala de mezclas de cine. El trabajo se llevará a cabo en Menos Doce DB.

La duración máxima de los cortometrajes no podrá exceder los 20 minutos.

En la cabecera del proyecto deberán figurar los logotipos del Weird Market, Movistar Plus+ y Menos Doce DB.

El reconocimiento se otorgará entre aquellos proyectos de cortometraje que expresen su deseo de participar y acepten las condiciones del premio (arriba mencionadas).

7.2. Premios RTVE

7.2.1. Premio Talento RTVE-Weird Market al Mejor Proyecto de Cortometraje de Animación

Tras la firma el año pasado de un convenio entre RTVE y Weird Market, nace el “Premio Talento RTVE-Weird Market al mejor proyecto de cortometraje de animación”. El proyecto ganador obtendrá la adquisición de los derechos de emisión por parte de RTVE por un importe de 25.000 euros (IVA incluido) siendo el primer año en exclusividad. Habrá un plazo máximo de dos años para entregar el cortometraje.



El cortometraje galardonado podrá servir como punto de partida para un posible desarrollo de serie o largometraje y tendrá su estreno nacional dentro de una de las dos próximas ediciones de Weird Market (2026 ó 2027), mientras que su premier internacional podrá realizarse en cualquier otro certamen fuera del territorio español. El trabajo se verá también en RTVE Play donde quedará alojado durante el tiempo que RTVE tenga sus derechos de difusión y emisión.

Las bases específicas se publicarán en breve y será para proyectos con autor y empresa productora de origen español, con una narrativa auto conclusiva (inicio, nudo y desenlace); la duración mínima de los mismos será de cinco minutos y es imprescindible que cuente con el registro legal de la IP/proyecto. El comité de evaluación de las propuestas recibidas estará formado por representantes de RTVE y Weird Market.

7.2.2. Otros reconocimientos

Además el ente público, RTVE, sigue apoyando la convocatoria y otorgará tres reconocimientos: al Mejor Proyecto de Videojuego, al Proyecto de Videojuego Más Innovador y al Videojuego Weird Plus, al videojuego que rompe moldes, al más weird. Estos reconocimientos son concedidos por el departamento de Medios Interactivos de RTVE; donde los proyectos seleccionados podrán ser presentados a la Dirección de Interactivos de RTVE.

7.3. Acreditación gratuita Annecy - MIFA 2025 al Mejor Proyecto de Serie de Joven Creador



Por séptimo año consecutivo, entre todos los proyectos de series de animación participantes cuyo director o productora sea su primera o segunda serie, se otorgará el reconocimiento a Mejor Proyecto de

Serie de Joven Creador otorgando una acreditación gratuita para la siguiente edición de Annecy-MIFA (acreditación profesional MIFA).

7.4. Todos los proyectos de cortometraje presentados podrán optar simultáneamente al Premio Proyecto Corto Movistar Plus+ y al Premio Talento RTVE-Weird Market al Mejor Proyecto de Cortometraje de Animación, siempre que cumplan con los requisitos específicos establecidos para cada uno de ellos. La participación en una categoría no excluye la posibilidad de ser considerado en la otra.

7.5. Se podrán conceder otros reconocimientos en esta convocatoria. Estos se comunicarán a todos los participantes vía correo electrónico además de ser anunciado en la página web y redes sociales de Weird Market.

8. Condiciones de inscripción

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

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

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

8.4. En el siguiente enlace puedes acceder al formulario de inscripción:

□ [PROYECTOS \(IPS EUROPEOS\)](#)

Para más información sobre la convocatoria de proyectos:

Raquel Izquierdo

weird@weirdmarket.es

