

I PREMIO TALENTO RTVE-WEIRD MARKET AL MEJOR PROYECTO DE CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN 2025

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.

El **I Premio Talento RTVE-Weird Market al Mejor Proyecto de Cortometraje de Animación** nace del deseo común de poner el foco en el valor de las IPs, con el objetivo de alentar y facilitar la producción de cortometrajes de animación, reforzando así la capacidad del sector audiovisual.

2. Condiciones de participación

2.1. Podrán participar proyectos de cortometraje cuyos autores y empresas productoras sean de origen español.

2.2. Serán elegibles los proyectos (IPs) de cortometraje en estado de preproducción cuya duración estimada sea de mínimo 5 minutos.

2.3. Se aceptan todas las técnicas de animación (3D, 2D, Stop Motion...), a excepción de las obras realizadas con herramientas de inteligencia artificial (IA), ya sea de forma total o parcial.

2.4. En la obra audiovisual se debe contar una historia concluida en sí misma, es decir, el cortometraje debe tener inicio, nudo y desenlace.

2.5. Será imprescindible presentar justificación del registro legal de la IP del proyecto.

2.6. El proyecto de 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.

2.7. No hay cuota de inscripción.

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

2.9. 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.

- 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)
 - 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. La inscripción y el envío de material debe realizarse a través del [formulario oficial de la convocatoria de proyectos \(IPs\) de Weird Market](#).

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

4. Selección de proyectos

4.1. El comité de evaluación de las propuestas recibidas estará formado por representantes de RTVE y Weird Market.

5. Reconocimiento

5.1. La dotación económica del premio, 25.000 euros (IVA INCLUIDO), será destinada íntegramente a desarrollar el proyecto de cortometraje ganador y convertirlo, en su caso y si así se establece por parte de RTVE, en largometraje o en una serie de animación. RTVE supervisará dicho desarrollo y su posterior producción. RTVE podrá contratar libremente a terceros con tal finalidad.

5.2. El pago del premio se concretará con un acuerdo específico que establecerá dos hitos de pago, 15.000 € (IVA incluido) al inicio de la producción (2026 o 2027) y 10.000 € (IVA incluido) a la entrega de conformidad de los correspondientes materiales (2026 o 2027).

5.3. La Corporación RTVE y la productora del proyecto de cortometraje premiado en la categoría de 'Mejor Proyecto de Cortometraje de Animación' firmarán posteriormente un acuerdo específico que detallará el alcance de los derechos del cortometraje que se deben ceder a RTVE, en las condiciones que ambas partes acuerden.

5.4. El cortometraje ganador en Weird Market será divulgado, al menos, por RTVE Play, donde podrá quedar alojado durante el tiempo que RTVE tenga sus derechos de difusión y emisión.

5.5. En los títulos de crédito del cortometraje, así como del posible largometraje o serie, se incluirán los logotipos o signos distintivos de ambas instituciones (RTVE y Weird Market), y deberá hacerse mención a la colaboración prestada por Weird Market junto a la información sobre la convocatoria del premio.

5.6. RTVE ostentará, en exclusividad, durante el tiempo máximo de protección reconocido en la legislación vigente y sin limitación territorial, con facultad de cesión a terceros y para su explotación en cualquier procedimiento, sistema o soporte, la totalidad de los derechos de explotación (entre otros, comunicación pública, reproducción, distribución y transformación) de las producciones audiovisuales (incluyendo sus elementos integrantes y/o derivados) que resulten objeto de este premio. No obstante, RTVE no podrá ceder por separado los derechos de los elementos integrantes cuya propiedad pertenezca a terceros sin contar con el consentimiento expreso de los mismos.

6. Condiciones de inscripción

6.1. La participación en esta convocatoria, mediante el envío de materiales y la correspondiente inscripción, implica la aceptación íntegra de las presentes bases, así como del reglamento de la convocatoria de proyectos (IPs) de Weird Market.

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

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

Para más información sobre la convocatoria:

Raquel Izquierdo

weird@weirdmarket.es