



Pixelatl



# idea to 26m



# QUÉ ES IDEATOON

**Ideatoon es una estrategia para impulsar la creación y desarrollo de proyectos animados que puedan ser comercializados a nivel internacional.**

**La estrategia se articula en torno a un Concurso de Ideas para series y películas animadas que en 2026 tiene como primer premio la producción de un teaser o un piloto corto del proyecto ganador para ser presentado en mercados y eventos aliados.**

Los básicos:

- Se admiten proyectos de series o shows animados para TV o plataformas web, así como de largometrajes animados, creados por autores o artistas latinoamericanos.
- Para inscribir un proyecto sólo necesitas la biblia de pitch de tu proyecto
- Tiene un costo de \$600 pesos que incluye acceso a los Ideatoon bytes (guías y artículos que pueden ayudarte en el desarrollo de tu proyecto).
- Todos los proyectos inscritos correctamente recibirán un pase Creador 1 Día para el festival Pixelatl 2026, que podrán canjear por un pase superior pagando la diferencia.
- Se seleccionarán al menos 8 proyectos que obtendrán acceso a:
- Bootcamp Ideatoon: un evento altamente especializado para que los proyectos seleccionados reciban asesoría internacional y lleguen mejor preparados al Pitch, que en esta ocasión se realizará en junio en Guadalajara, Jalisco.
- Cumbre ideatoon: que incluye dos días de acceso al mercado del Festival Pixelatl 2026, actividades exclusivas como seleccionados y la participación en el Pitch Ideatoon con productores y ejecutivos internacionales.
- El primer premio es la producción de un teaser o piloto corto del proyecto, en los términos y condiciones que se estipulan más adelante.

**Fechas Clave:**

**Cierre de Convocatoria: 10 de junio**

**Anuncio Seleccionados: 22 de junio**

**Bootcamp Ideatoon: 21 al 23 de julio**

**Cumbre ideatoon: 10 y 11 de noviembre**

**Anuncio Ganador: 14 de noviembre**

**Es importante que revises las bases del concurso, pues tiene muchos elementos que debes considerar al participar.**

# bases del concurso

## A. Participantes e inscripción

**01.** Podrán participar proyectos de series o películas animadas, elaborados por animadores, ilustradores, realizadores, directores, guionistas, productores, estudiantes o creativos, de manera independiente o en equipo, siempre y cuando provengan de algún país latinoamericano.

**IMPORTANTE.** Aunque los proyectos pueden contar con el apoyo y soporte de algún estudio constituido, deberán ser inscritos por los creadores, que serán quienes recibirán los premios y apoyos respectivos. El respaldo de un estudio no es necesario durante el concurso.

**02.** Un mismo participante puede inscribir hasta cuatro proyectos distintos.

**03.** Los interesados en participar tienen que cubrir una cuota de recuperación de \$600 pesos mexicanos, (aproximadamente \$35 dólares norteamericanos) por cada proyecto que inscriban.

- Para poder inscribir un proyecto, el participante deberá estar registrado en los sistemas de Pixelatl e ingresar con su nombre y clave en ideatoon.com para realizar el pago.
- Una vez cubierto el pago, el participante podrá capturar los datos de cada proyecto que se desee inscribir, enviar la biblia respectiva y completar la inscripción.
- La inscripción al concurso no quedará completada sino hasta que el participante oprima el botón “INSCRIBIR”, una vez que haya completado los pasos anteriores.

**NOTA:** El pago de inscripción dará acceso durante el concurso a los Ideatoon Bytes: artículos sobre cómo desarrollar las distintas partes de la biblia, las tendencias del mercado internacional, recomendaciones de ejecutivos y productores o el tipo de series que cada año están buscando los canales, y que es información útil para cualquier nuevo desarrollo.

**04.** Para completar la inscripción, el participante deberá enviar la “biblia” de Pitch de cada proyecto que inscriba. La biblia tendrá que incluir, al menos:

- Título de la serie o película
- Logline
- Sinopsis breve
- Ficha técnica:
- Tipo de proyecto (largometraje, show para TV, show para web)
- Técnica de animación
- Target (franja de edad a la que va dirigida)
- Género
- Duración (en el caso de que sea película) o bien número de episodios por temporada y duración de cada episodio (en el caso de que sea serie)
- Personajes principales
- Muestras del arte de la serie o película
- En el caso de series: sinopsis breve de los primeros capítulos de la serie
- En caso de ser largometraje, el argumento a grandes rasgos (de media a una cuartilla)

**IMPORTANTE:** La biblia del proyecto deberá estar en inglés, en formato PDF, y no podrá pesar más de 15 megas.

**05.** En caso de que el proyecto sea creado en equipo, es necesario registrar a los coautores o colaboradores en la pestaña correspondiente del formulario de registro.

**06.** El límite para la inscripción, incluyendo el envío de la biblia, será el miércoles 10 de junio de 2026 a las 23:59 horas (hora del centro de México).

**IMPORTANTE:** El costo para participar en el concurso **NO ADMITE DEVOLUCIONES**. Si el participante no alcanza a inscribirse o a enviar la biblia antes de la fecha límite, o su proyecto no alcanza el estándar mínimo para recibir el Pase Creador 1 día que se menciona en el punto 17 de estas bases, no se devolverá el dinero de la inscripción.

## B. Del tipo de proyectos y los criterios de selección

**07.** Sólo podrán participar ideas originales: no se admitirán proyectos que hayan resultado finalistas en ediciones anteriores de Ideatoon o de cualquier otro concurso similar. En caso de que se detecte la participación del proyecto en otro concurso o convocatoria, quedará descalificado sin importar si ha sido seleccionado o finalista.

**NOTA:** Sí se aceptan proyectos que hayan participado en otras ediciones de Ideatoon siempre y cuando no hayan sido finalistas, y serán considerados por el panel al momento de elegir a los seleccionados y en su caso a los ganadores, pero en estos casos el proyecto no podrá ser acreedor al beneficio del Pase Creador que se menciona en el punto 17, pues dicho beneficio ya se le concedió al proyecto cuando concursó por primera vez.

**08.** El concurso es para propiedades intelectuales animadas, tanto películas o shows para televisión o plataformas web. No se admitirán proyectos de corto animado ni proyectos en "Live Action". Los proyectos híbridos (que mezclen "Live Action" con animación), deberán tener animación a cuadro al menos el 50% del tiempo.

**09.** La autoría del proyecto (concepto, arte y estilo) debe ser íntegramente de los creadores; el uso de Inteligencia Artificial se permite sólo como apoyo en procesos secundarios y debe declararse obligatoriamente en el formulario. Cualquier uso no declarado o si a juicio del comité seleccionador una obra no puede considerarse autoría de quien la postula, el proyecto quedará descalificado

sin derecho a reembolso (revisa los detalles técnicos en el apartado de Consideraciones Generales al final de esta convocatoria).

**10.** Los creadores deberán poseer todos los derechos de explotación comercial del proyecto. No se admitirán proyectos que previamente hayan sido cedidos a alguna empresa, canal de televisión o distribuidora de ningún tipo. En el mismo sentido, no podrán usarse personajes o marcas cuyos derechos de explotación no pertenezcan a los creadores.

**11.** Los criterios de selección para pasar a la segunda etapa del concurso, son los siguientes:

- **La idea:** Debe ser atractiva, bien dirigida al target y susceptible a comercializarse internacionalmente.
- **Personajes:** Qué resulten entrañables para el target.
- **La historia:** Que tenga potencial para despertar y mantener el interés de la audiencia.
- **El arte de la serie:** Propuesta visual consistente y memorable.
- **Potencial comercial:**
  - Que las temáticas, personajes y situaciones planteadas sean relevantes para el público al que va dirigido.
  - Que los personajes y situaciones permitan diferentes aproximaciones comerciales y de monetización para potenciales socios del proyecto.
  - En el caso de las series, que los personajes y/o su circunstancia posibiliten la longevidad de la serie (varias temporadas).

El criterio más importante es el primero de los mencionados. El resto de los elementos evaluados se considerará en función de ese criterio principal.

## C. Proyectos seleccionados y Bootcamp

**12.** Un panel internacional seleccionará al menos 8 proyectos para participar en la segunda etapa del concurso, pero el número puede variar de acuerdo con el criterio del jurado. Los seleccionados serán dados a conocer a más tardar el lunes 22 de junio a través de las redes sociales de Pixelatl.

**13.** Los proyectos seleccionados deberán enviar en PNG o PSD con transparencia, con medidas mínimas de 1,200 píxeles en el lado más pequeño; o bien en archivos vectoriales en formato .AI o .EPS los siguientes materiales:

- Personajes principales sobre fondo transparente.
- Dos imágenes del arte de la serie (de preferencia, dos fotogramas completamente terminados).
- El logotipo de la serie y/o la imagen del nombre diseñado tal como aparece en la biblia del proyecto

Este material se usará únicamente para difundir los proyectos y el concurso en las redes sociales y las páginas web de Pixelatl.

**14.** Los proyectos seleccionados tendrán derecho a participar en el Bootcamp Ideatoon, un evento altamente especializado que se realizará en Guadalajara, Jalisco, del 21 al 23 de julio, con clases maestras exclusivas y rondas de asesoría uno a uno para cada proyecto impartidas por productores y especialistas internacionales, con el fin de ayudar a los creadores a mejorar su proyecto y Pitch antes de la Cumbre durante el festival.

- Este evento es gratuito para un representante de cada proyecto: incluye acceso a las actividades, sesiones de mentoría uno a uno, así como el alojamiento y las comidas los días del evento (dos noches de hotel, dos desayunos, dos comidas y dos cenas). No incluye bebidas ni traslados.
- En caso de que un proyecto cuente con dos o más autores, éstos deberán elegir al representante que acudirá al Bootcamp. Si algún otro autor del proyecto desea también

participar, podrá hacerlo cubriendo un costo adicional que se informará en su momento. Dicho costo no le dará derecho a presentar un proyecto distinto al seleccionado.

- Es indispensable la participación en el Bootcamp para acceder a la Cumbre Ideatoon en el Festival Pixelatl 2026, que es donde un jurado independiente elegirá al proyecto ganador.

## D. Cumbre Ideatoon

**15.** Para aspirar al primer premio del concurso, los autores deberán participar en la Cumbre Ideatoon, a realizarse el martes 10 y miércoles 11 de noviembre, en el marco del Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómics 2026.

- A cada proyecto seleccionado se le otorgará un Pase Ideatoon, que es equivalente al pase Creador por todo el festival, pero da acceso adicional a las actividades exclusivas para finalistas ideatoon, así como al mercado del festival los días 10 y 11 de noviembre y a dos comidas y una fiesta de Networking con los invitados del Festival durante esos días.
- La Cumbre Ideatoon consta de una serie de actividades de vinculación, incluyendo el Pitch Ideatoon (speed-meetings) con ejecutivos de estudios y cadenas internacionales.
- El pase ideatoon no tendrá costo para un representante de cada proyecto seleccionado, pero Pixelatl no se hará responsable de los gastos de transportación, alojamiento, o algún otro derivado de la participación en la cumbre y el festival.
- Si un proyecto fue desarrollado por más de un autor, los creadores deberán elegir al representante que asistirá a la Cumbre. El resto de los autores podrán adquirir un pase Ideatoon adicional cubriendo el costo respectivo, siempre y cuando sus nombres hayan quedado registrados en la pestaña de autores del proyecto al momento de inscribirlo al concurso. Este pase adicional no otorga el derecho de presentar en el Pitch Ideatoon un proyecto distinto al seleccionado como finalista.
- Si algún finalista asistente a la Cumbre Ideatoon desea participar en las actividades del mercado el resto de los días del Festival (es decir, el 12, 13 y 14 de noviembre) incluyendo comidas, cenas o fiestas con los invitados, podrá hacerlo cubriendo el costo respectivo. Sin embargo, dado que el número de espacios en el mercado es muy limitado, deberá apartar el espacio antes de que los pases Mercado se agoten.

**16.** La participación en la Cumbre Ideatoon es indispensable para seleccionar al ganador Ideatoon 2026, toda vez que durante el Pitch Ideatoon el jurado calificará y elegirá al proyecto ganador.

- Durante el Pitch Ideatoon los participantes sólo podrán presentar el proyecto que ha sido seleccionado.
- Podrán utilizar todas las herramientas de venta que consideren, tomando en cuenta que se trata de un Speed Pitching, es decir: presentaciones cortas con cada uno de los ejecutivos por separado, pero de manera consecutiva. También se debe considerar el espacio: una serie de salitas o mesas colindantes, donde en cada una estará cada ejecutivo.
- El tiempo aproximado de presentación con cada ejecutivo, es de alrededor de cinco minutos, más otros cinco para recibir comentarios o responder dudas.

**17.** En la ceremonia de premiación del Festival Pixelatl, que se realizará el 14 de noviembre, se anunciará al ganador de Ideatoon 2026.

## E. Premios

**18.** Todos los proyectos que hayan completado su proceso de registro de manera satisfactoria (incluyendo el envío de la biblia), recibirán un Pase Creador 1 día cuyo costo es de \$1,800 pesos para el Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómic que se realizará del 7 al 14 de noviembre de 2026.

- Este pase te da acceso durante un día (el que tú elijas) a las Conferencias del Foro Creador, la posibilidad de aplicar para el “Café con...” y los talleres profesionales, acceso a los programas de proyecciones, charlas del Foro Campus y del foro abierto y a todos los contenidos de La Feria, incluyendo las revisiones de portafolio y mentoría. Además, te permite publicar tu perfil y portafolio en el portal del festival para que los asistentes puedan conocer tu trabajo y para aplicar al reclutamiento.
- El participante puede crecer su pase a uno superior pagando la diferencia de costos.
- Esta acreditación debe solicitarse entre el 17 de agosto y el 19 octubre de 2026. Si el participante no lo solicita en estas fechas, el beneficio se perderá.

- Este beneficio no es acumulable ni transferible: Si un mismo participante inscribe más de un proyecto en este u otros concursos de Pixelatl, sólo recibirá un pase (el que más le convenga).
- Si se trata de un proyecto que había participado en ediciones anteriores de Ideatoon en los que no había sido seleccionados, no pueden ser acreedores de este beneficio, tal como se explicó en el punto 07.
- 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.


**19.** Adicionalmente, durante el festival los proyectos no seleccionados podrán recibir retroalimentación personalizada en una sesión con un mentor internacional.

- Los interesados en participar de este beneficio deberán enviar una solicitud para apartar su lugar en las asesorías, de acuerdo con un formato y mecánica que se dará a conocer al momento de publicar el programa del festival.
- Para garantizar el tiempo y la calidad de las sesiones, estas serán programadas en un horario preestablecido y de acuerdo con el orden de llegada de las solicitudes, hasta que se cubra el cupo disponible.

**20.** Los proyectos finalistas recibirán, en lugar del Pase Creador descrito en el punto 17, un Pase Ideatoon para acceso a las actividades de la Cumbre Ideatoon y todo lo descrito previamente en el punto 14.

**21.** El primer lugar de Ideatoon recibirá como premio la estatuilla El Chinelo de la Animación otorgada por Pixelatl, así como los siguientes beneficios adicionales:

**A) Apoyo económico para la producción de un piloto o teaser del proyecto hasta por un total de USD \$12,000 dólares. Los detalles para la obtención de este beneficio se comunicarán una vez seleccionado el ganador.**

- 
- El objetivo de este premio es colaborar con el impulso de la propiedad con la producción de un piloto corto o un teaser para ser presentado tanto en el Festival Pixelatl 2027, así como en mercados y eventos aliados.
  - Con el fin de potenciar las posibilidades de la propiedad, Pixelatl podrá hacer uso de su red de asesores y aliados en el desarrollo y revisión del plan de producción, guion, animaticos, diseño de arte, animación, doblaje y música, etc., buscando que el piloto o teaser logre realizarse del mejor modo posible, pero durante el proceso el creador tendrá en todo momento potestad creativa sobre todas las decisiones que se tomen y conservará los derechos sobre su propiedad.

#### **B) Acreditación para participar en Cartoon Springboard 2027\*.**

- Cartoon Springboard es un evento de pitch donde los jóvenes talentos de Europa presentan sus proyectos frente a un panel de expertos (canales de TV, inversionistas y socios potenciales).
- El premio incluye la acreditación para que un representante del proyecto ganador pueda participar en el evento, escuchar retroalimentación de los expertos a su proyecto y conocer y conectar con los otros participantes.
- El evento normalmente es durante el último trimestre del año, lo que permitirá al creador contar ya con su teaser o piloto animado para promover su proyecto.

#### **C) Espacio para la presentación del teaser o piloto animado como parte del programa oficial del Festival Pixelatl 2027\*.**

- Este beneficio incluye una acreditación tipo Ponente, que es equivalente al pase Creador por todo el festival, pero incluye el acceso por un día al mercado del festival, así como una comida y una cena con los invitados (la fecha en que se impartirá la charla en el programa).
- Si así lo desea, el representante del proyecto podrá crecer su pase pagando la diferencia para volverlo Mercado, de modo que pueda extender el beneficio que dicho pase otorga.

\* Estos beneficios no incluyen traslados ni alojamientos para participar en los distintos eventos. Si el proyecto premiado pertenece a varios autores, deberán elegir el representante que asistirá en cada ocasión. Estos beneficios no podrán ser transferidos a alguien distinto de los autores registrados.

**22.** El jurado de ideatoon tendrá la libertad de hacer menciones especiales a proyectos destacados, así como a otorgar premios adicionales patrocinados que, de ser el caso, serán anunciados por las redes sociales de Pixelatl.

**23.** Si no se cuenta con ningún proyecto con la calidad suficiente para otorgar el primer premio, éste podrá declararse desierto.

**24.** Los miembros del jurado se darán a conocer el 14 de noviembre de 2027 por la noche, en la ceremonia de premiación del Festival, y se publicarán en las redes de Pixelatl y en Pixelatl.com los días subsecuentes. La decisión del jurado será inapelable.

## **F. Consideraciones Adicionales**

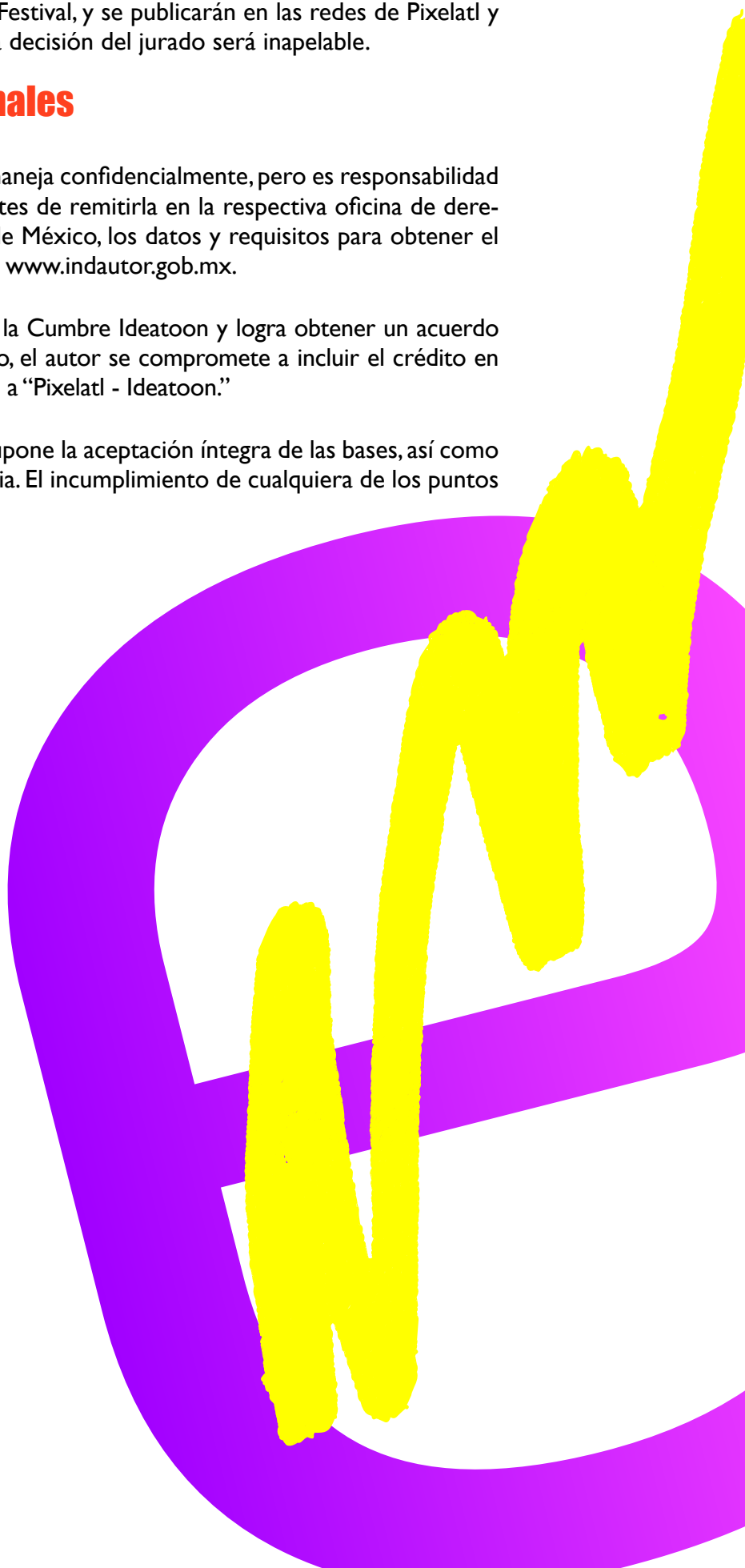
**25.** Todo el desarrollo del concurso se maneja confidencialmente, pero es responsabilidad de los autores el registro de su obra antes de remitirla en la respectiva oficina de derechos de autor de cada país. En el caso de México, los datos y requisitos para obtener el registro pueden encontrarse en línea en [www.indautor.gob.mx](http://www.indautor.gob.mx).

**26.** Si el proyecto fue seleccionado para la Cumbre Ideatoon y logra obtener un acuerdo comercial y se produce para ser exhibido, el autor se compromete a incluir el crédito en pantalla en el espacio de agradecimientos a “Pixelatl - Ideatoon.”

**27.** 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.

**28.** Ideatoon es uno de los esfuerzos de Pixelatl para que los proyectos audiovisuales tengan más posibilidades de lograr acuerdos de financiamiento o coproducción en beneficio de toda la industria latinoamericana. Sin embargo, 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, el Festival Pixelatl, o durante los esfuerzos de promoción posteriores en mercados internacionales donde se presentarán, y excluyen a Pixelatl de toda responsabilidad por no lograrlo.

**29.** En Pixelatl buscamos **promover el talento** de los creadores en Latinoamérica, el **desarrollo de las capacidades creativas** de los miembros de nuestra comunidad y la colaboración como la manera en que mejoramos nuestros trabajos y potenciamos nuestras capacidades. En la medida de que el uso de la inteligencia artificial en los procesos



creativos puede inhibir el desarrollo de capacidades o talento de los creadores y desincentiva la colaboración, consideramos que **su uso debe ser limitado** en nuestras convocatorias y **transparentado por los postulantes**.

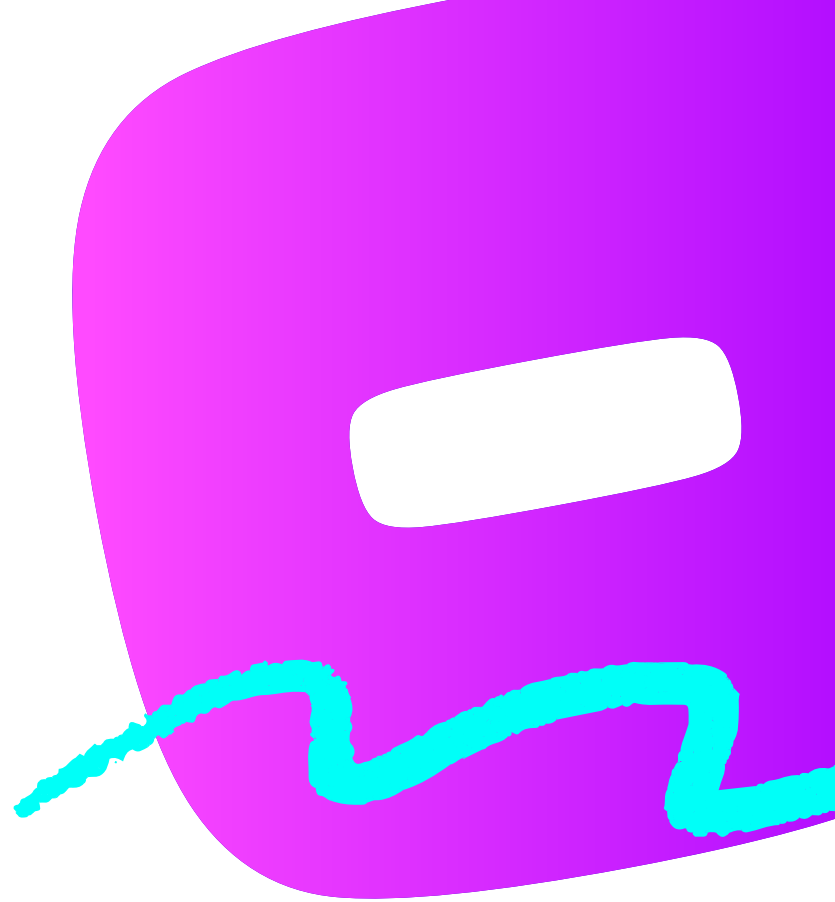
Ha sido vertiginoso el avance de motores (y ahora de agentes) de Inteligencia Artificial. Al igual que sucedió con otras tecnologías que irrumpieron en el pasado, está revolucionando no sólo los ámbitos creativos sino todos los aspectos de la industria.

Como comunidad, tenemos dudas éticas respecto a la manera como se desarrollaron los motores de IA generativa, sus costos medioambientales y el modo como se empiezan a usar en algunos sectores, pero también entendemos que son una herramienta poderosa que puede ayudar en la democratización de la creación y desarrollo de nuevos contenidos, cerrando brechas sociales y abaratando costos.

Por todo lo anterior es por lo que en nuestras convocatorias no prohibimos su uso como una herramienta en el desarrollo de los proyectos, siempre y cuando se utilice en procesos secundarios o ajustes tales como:

- Investigación de tendencias de mercado y géneros
- Búsqueda de referencias culturales, narrativas o estéticas
- Exploración conceptual o lluvias de ideas
- Indagación de paletas de color o referencias de estilo
- Conversión de archivos
- Formateo de textos
- Mejoras de redacción, corrección ortográfica o revisión de estilo
- Traducciones a otros idiomas
- Refinamiento general

En caso de usar inteligencia artificial en estos o algún otro proceso no listado, deberás transparentarlo en los campos respectivos en los formularios de inscripción.



Los aspectos principales del proyecto como la idea central (concepto), la narrativa, los personajes y el universo, así como las propuestas visuales deben ser de tu autoría o del equipo que está postulando el proyecto. En caso de dudas o disputas, el comité seleccionador podrá requerir comprobantes del desarrollo como borradores, muros conceptuales o bocetos para validar la autoría de estos aspectos.

En caso de que se detecte uso de inteligencia artificial no declarada en el formulario de inscripción, o en caso de que, a juicio de los distintos comités que seleccionan en cada convocatoria o de miembros del equipo de Pixelatl, una obra no pueda considerarse como autoría de quienes la inscriben por el uso de inteligencia artificial, la postulación será descalificada sin derecho a reembolso.

Cualquier situación no prevista en las presentes bases, será resuelta por Pixelatl e informada a todos los participantes a través del portal ideatoon.com y por correo electrónico.

Para cualquier duda o consulta relativa a esta convocatoria, escribir a: [info@pixelatl.com](mailto:info@pixelatl.com)



Pixelatl



# idea toon<sup>26</sup>

Con el apoyo de:

