

PREGUNTAS FRECUENTES

SOBRE LA CONVOCATORIA

¿Se trata de ayudas reembolsables?

El objetivo de IBERMEDIA NEXT es potenciar la experimentación e incentivar el uso de nuevas tecnologías, de ahí que las ayudas sean de naturaleza no reembolsable y por tanto las empresas seleccionadas no tendrán que hacer frente a la devolución de la misma.

Solo en el caso de incumplimiento del contrato de la ayuda y de las Bases, se produciría una rescisión de la misma que obligaría a su reembolso inmediato, tal y como se recoge en los puntos 11 y 12 de las Bases.

¿Si no soy una empresa, ¿puedo aplicar a la Convocatoria?

No. Tal y como se especifica en las Bases, la solicitud se hará en nombre de una empresa que esté registrada en alguno de los Estados europeos miembros del Programa IBERMEDIA (España, Portugal o Italia). Asimismo, esta empresa debe ser propiedad directa o por participación mayoritaria de ciudadanos de los Estados europeos miembros del Programa IBERMEDIA. Si eres un profesional, te invitamos a que te inscribas en nuestra herramienta [IBERMEDIA NEXT PLAZA](#) para buscar socios/as con los que presentarte a la Convocatoria.

Una empresa europea de reciente constitución, ¿podría aplicar a la Convocatoria?

La empresa solicitante tendrá que haber producido como mínimo un cortometraje o largometraje de animación o una serie de animación. Es decir, que deberá justificar su experiencia previa en la producción de animación o contenidos digitales, siendo también aceptados trabajos de encargo como videoclips, experiencias interactivas, etc.

No soy una productora audiovisual, ¿me puedo presentar a la Convocatoria?

Si, puedes presentarte. Se admitirán empresas de cualquier tipología, siempre que cumplan con los Requisitos de las empresas solicitantes, que se especifican el segundo punto de las Bases:

- Estar registrada en alguno de los Estados europeos miembros del Programa IBERMEDIA (España, Portugal o Italia). Asimismo, esta empresa debe ser propiedad directa o por participación mayoritaria de ciudadanos de los Estados europeos miembros del Programa IBERMEDIA.

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



- b) La empresa solicitante tendrá que haber producido como mínimo un cortometraje o largometraje de animación o una serie de animación. Es decir, que deberá presentar justificadamente su experiencia previa en producción de animación o contenido digital interactivo, siendo también aceptados trabajos de encargo, videoclips, experiencias interactivas, etc.
- c) Disponer de una dirección de correo electrónico permanente, personal e intransferible a efecto de comunicaciones.
- d) Quedan excluidas de poder concurrir las empresas relacionadas con funcionarios/as y el personal laboral de las administraciones de los Estados miembros del Programa IBERMEDIA, en la fecha que finalice el plazo de presentación de solicitudes. Además, se deberán respetar las leyes de incompatibilidad de los países que participen en el proyecto.
- e) Es condición imprescindible que las empresas y personas participantes que se presenten a esta ayuda estén dadas de alta previamente a la inscripción del proyecto en la plataforma gratuita en línea de búsqueda de socios Iberoamericanos [IBERMEDIA NEXT PLAZA](#).

Si soy un profesional europeo, ¿me puedo presentar a la Convocatoria?

No. Tal y como se especifica en las Bases, será necesario que la empresa esté registrada en alguno de los Estados europeos miembros del Programa IBERMEDIA (España, Portugal o Italia).

¿A qué os referís con empresa productora independiente?

A efectos de esta convocatoria se entenderán por “empresas productoras independientes”, aquellas en las que no participa mayoritariamente un difusor de televisión o una plataforma de vídeo bajo demanda, ni desde el punto de vista del capital ni desde el comercial. Se considerará que existe participación mayoritaria cuando más del 25 % del capital de las acciones de una empresa productora sea propiedad de un único difusor (50 % en el caso de varios difusores) o cuando, en un periodo de tres años, más del 90 % de la facturación de la empresa productora se genere en cooperación con algún difusor. Al aplicar estos criterios, se tendrán en cuenta las características específicas de los sistemas audiovisuales y/o jurídicos de los Estados miembros del Programa IBERMEDIA.

¿Puedo aplicar a la Convocatoria si soy una empresa de un país Latinoamericano miembro del Programa IBERMEDIA?

Esta Convocatoria, al estar financiada con fondos de origen europeo, tiene una mecánica de funcionamiento diferente a las de las líneas clásicas del Programa IBERMEDIA. De ahí que las solicitudes tengan que hacerse, en todo caso, a través de empresas españolas, portuguesas e italianas. Si tu empresa es Latinoamericana y perteneces a un país miembro del Programa IBERMEDIA,

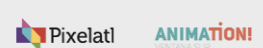
PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



te invitamos a inscribirte en la herramienta de [IBERMEDIA NEXT PLAZA](#), diseñada específicamente para la búsqueda de socios y socias con los que presentarte a la Convocatoria.

¿Es obligatorio el codesarrollo con algún país Latinoamericano?

No, pero al menos el 80 % del total de la dotación que se reparta en la Convocatoria, estará destinada exclusivamente a proyectos codesarrollados entre España, Portugal e Italia con Latinoamérica.

¿Sería posible presentar un proyecto en codesarrollo entre dos de los países europeos?

Sí, pero al menos el 80 % del total de la dotación que se reparta en la Convocatoria, estará destinada exclusivamente a proyectos codesarrollados entre España, Portugal e Italia con Latinoamérica.

¿Hay algún porcentaje establecido de participación en el codesarrollo del proyecto?

A diferencia de las líneas clásicas del Programa IBERMEDIA, en esta Convocatoria no hay un porcentaje preestablecido.

¿Es compatible esta ayuda con otras subvenciones públicas regionales o estatales?

Sí, si tu proyecto cuenta con ayudas anteriores, podrás presentarlas como financiación garantizada. No obstante, tal y como se indica en las Bases: "Se comunicarán a la Unidad Técnica del Programa IBERMEDIA la obtención de cualesquiera subvenciones o ayudas, nacionales o inter- nacionales, que financien la actividad subvencionada tan pronto como se conozca a los efectos de comprobar que se cumple con la normativa comunitaria en cuanto a la acumulación de ayudas de acuerdo con las intensidades máximas permitidas. El exceso de subvenciones recibidas dará lugar a la minoración de la ayuda en lo que exceda de dicho límite".

¿A qué os referís con codesarrollo?

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



A efectos de esta Convocatoria, se considerará una cooperación formal a través de un acuerdo de codesarrollo firmado en el que se especifique el reparto de tareas y la colaboración en los aspectos creativos, entre empresas europeas (España, Portugal o Italia) y Latinoamericanas, para el desarrollo conjunto de alguno de los formatos apoyados por la Convocatoria.

¿A qué os referís con cotitularidad?

La cotitularidad será respaldada por un contrato de copropiedad o cotitularidad según el modelo aportado por el Programa IBERMEDIA (Anexo IV y Anexo V), debidamente firmado entre las partes participantes especificadas en el apartado 3.2. de las Bases, en el que se indiquen al menos los siguientes aspectos fundamentales:

- Indicación clara de la ejecución de cada una de las partes en el codesarrollo del proyecto.
- Desglose de la titularidad sobre la propiedad del proyecto que derive del codesarrollo objeto de estas ayudas y reparto de posibles ingresos asociados al proyecto codesarrollado.
- Presupuesto total.

Mi proyecto es multilateral y cuenta con la participación de terceros países ajenos al Programa IBERMEDIA, ¿podría aplicar a vuestra Convocatoria?

Sí, siempre que la empresa del tercer Estado no tenga una titularidad de derechos superior al 25%. En el caso que hubiera varias empresas de terceros estados, todas ellas juntas no podrían tener una titularidad de derechos superior al 30%. La participación en la titularidad de la empresa o empresas latinoamericanas, no podrá ser inferior a la del tercer país no miembro del Programa IBERMEDIA.

En las Bases indica que las ayudas son de un máximo de 150.000€. En caso de solicitar la máxima cantidad, ¿podría ser que finalmente se me otorgara una cantidad menor en caso que mi proyecto resultara seleccionado?

Sí. El importe máximo de la ayuda económica estará fijado en 150.000€, si bien, el importe finalmente concedido podrá variar con respecto a la ayuda solicitada en función de los proyectos seleccionados, los presupuestos que presenten y la propia dinámica que se dé durante el reparto.

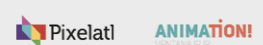
PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



Para aplicar sería necesario que la empresa española, portuguesa o italiana sea dueña de la mayoría del proyecto, es decir, que tenga más del 51% del proyecto? ¿Se podría aplicar con un proyecto donde el productor mayoritario es Latinoamericano?

No. Para concurrir a la convocatoria la empresa mayoritaria del proyecto presentado deberá reunir los siguientes requisitos: estar registrada en alguno de los Estados europeos miembros del Programa IBERMEDIA (España, Portugal o Italia). Asimismo, esta empresa debe ser propiedad directa o por participación mayoritaria de ciudadanos de los Estados europeos miembros del Programa IBERMEDIA.

¿Cuándo será la resolución de la Convocatoria?

Está previsto que la Convocatoria se resuelva antes de que finalice el 2024.

¿Cuántos proyectos serán seleccionados en esta convocatoria?

La dinámica del reparto de los fondos depende de muchos factores, entre ellos la cuantía de la ayuda solicitada por cada uno de los proyectos seleccionados y la cuantía finalmente asignada. En función de estos parámetros y con nuestras proyecciones estimamos que se podrá apoyar a 14 proyectos.

¿Es necesario presentar el Plan de financiación y Presupuesto según el modelo que habéis preestablecido?

Efectivamente, este es el único modelo admitido para presentar ese tipo de información. Puedes descargarlo en la sección de Convocatoria 2024 de Ibermedia Next.

¿Se reconoce como gasto elegible la facturación entre las empresas codesarrolladoras?

No, no se acepta la facturación realizada entre las empresas desarrolladoras o cotitulares del proyecto. No obstante, se admitirá una facturación de estas segundas empresas correspondiente a gastos empleados en el proyecto que a su vez le hayan sido facturados por empresas establecidas en su país que no estén vinculadas a la empresa beneficiaria ni a la empresa codesarrolladora/cotitular. Esta aportación se justificará mediante la documentación acreditativa de la transferencia bancaria, la recepción por la otra parte y una certificación comprensiva de los conceptos en los que se ha

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



aplicado acompañada de las facturas y demás documentos probatorios legales del pago. En ningún caso podrá aplicarse esta aportación a pagos del personal de las empresas codesarrolladoras/cotitulares.

Como empresa europea que recibe la ayuda, ¿puedo transferir fondos a la empresa codesarrolladora con la que me presento?

No. Pero puedes contratar en el país de tu codesarrollador servicios, profesionales y cualquier otra partida que esté reflejada en el Anexo II referido a los Gastos subvencionables y justificación de la ayuda.

¿Qué consideráis comunidades infrarrepresentadas?

Desde IBERMEDIA NEXT tenemos el compromiso de promover la igualdad e inclusión de aquellos grupos humanos históricamente han sido invisibilizados. El Comité de valoración evaluará positivamente aquellas solicitudes que incluyan la participación de profesionales, así como historias que aborden temáticas, personajes, puntos de vistas y realidades de grupos que requieren una atención prioritaria.

Dentro de los grupos prioritarios de atención a efectos de integración y únicamente a efectos de esta Convocatoria, se considerarán los siguientes apartados como criterios de selección positivos:

- Personas pertenecientes a pueblos originarios.
- Personas afrodescendientes.
- Personas con diversidad funcional o intelectual.
- Personas afectadas por el terrorismo o conflictos armados.
- Proyectos desarrollados en lenguas originarias.
- Proyectos que aborden temáticas relacionadas con los puntos anteriores.

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN





SOBRE LA INSCRIPCIÓN

Si me he presentado con un proyecto de animación a la Convocatoria 2024 del Programa IBERMEDIA, ¿puedo presentarme también a esta Convocatoria de IBERMEDIA NEXT?

Podrías presentarte, pero con un proyecto diferente. No será posible aplicar con un proyecto que ya se haya presentado a alguna de las modalidades de la Convocatoria 2024 del Programa IBERMEDIA, actualmente en curso.

Si me presento con un proyecto de animación a la Convocatoria 2024 de IBERMEDIA NEXT, ¿podría presentarme el año que viene con el mismo proyecto a la Convocatoria 2025 del Programa IBERMEDIA?

Sí, si bien, la mecánica de funcionamiento de las ayudas clásicas del Programa varía con respecto a la de esta Convocatoria, por lo que tendrías que adaptar tu proyecto a las Bases que el Programa IBERMEDIA publique para su próxima Convocatoria 2025.

Estamos interesados en la Convocatoria, pero este año no podremos aplicar. ¿Cuándo tenéis previsto lanzar la próxima Convocatoria?

Esta es una Convocatoria única, que tiene la consideración de línea piloto, por lo que no está previsto que tenga una continuidad inmediata. El Programa IBERMEDIA, tras la resolución de la misma estudiará las opciones más adecuadas para la implementación de mejoras en sus líneas clásicas y la continuidad de esta y otras posibles líneas piloto.

¿Qué materiales tengo que entregar para inscribirme en la Convocatoria?

Puedes encontrar el listado completo de documentación a aportar durante la inscripción en el Anexo I de las Bases de la Convocatoria.

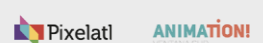
PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



A la hora de inscribir mi proyecto, ¿necesito tener toda la documentación preparada?

No, no es necesario. Desde el sistema de gestión de la Convocatoria, podrás trabajar con un borrador, donde podrás cargar la documentación a medida que la tengas. Cuando tengas completo tu borrador sería el momento de formalizar la solicitud, que en todo caso debe quedar registrada en el sistema antes del 29 de julio del 2024, fecha de cierre de las admisiones.

¿Cuándo termina el plazo de recepción de solicitudes?

El plazo de recepción de solicitudes finalizará el próximo 29 de julio de 2024, a las 12.00 del mediodía del país postulante.

¿Necesito darme de alta en IBERMEDIA NEXT PLAZA?

Sí, tal y como se indica en las Bases es una condición imprescindible que las empresas y profesionales que se presenten a la Convocatoria estén dadas de alta previamente en la plataforma gratuita en línea de búsqueda de socios y socias Iberoamericanos [IBERMEDIA NEXT PLAZA](#).

¿Cuál es mi nombre de usuario en IBERMEDIA NEXT PLAZA?

¿Por qué es importante que lo conozca y esté correctamente escrito?

Es importante porque será el mismo nombre de usuario que tendrás que usar en los formularios de solicitud de la ayuda de IBERMEDIA NEXT. Este nombre de usuario está asociado a una ficha que debes rellenar como empresario o profesional.

En caso de omisión o incorrección en esta información, no será posible que nuestro equipo haga las comprobaciones necesarias para garantizar que tu proyecto cumple con lo estipulado en las Bases de la Convocatoria, por lo que no podría pasar a ser preseleccionado, ni sería evaluado por nuestro Comité de Valoración.

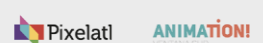
PROMOVIDO POR



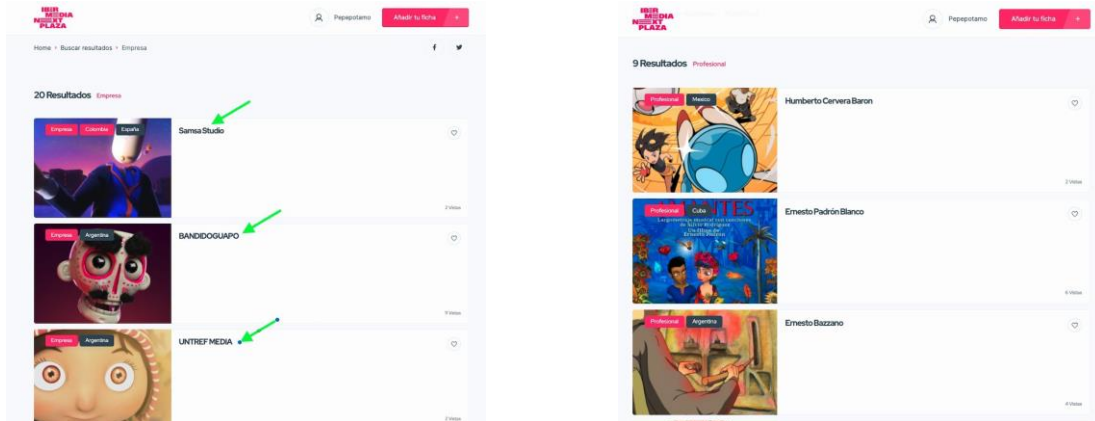
FINANCIADO POR



COLABORAN



De tal modo, que es imprescindible que todos los socios y socias integrantes del proyecto, tanto si son empresa, profesionales o propietarios de IP, deben estar dados de alta en [IBERMEDIA NEXT PLAZA](#).



¿Es necesario presentar el contrato de desarrollo de proyecto o el contrato de cotitularidad según el modelo que habéis preestablecido?

No. En este caso los contratos son una sugerencia. Las partes pueden elaborar su propio contrato siempre y cuando incluya, al menos, la información que aparece en nuestros modelos.

Tengo problemas técnicos con el Sistema de gestión de convocatoria, ¿con quién puedo contactar?

Puedes escribir a sopORTE.tecnico.ibermedia@desmondo.es, indicando tu problema para que nuestros técnicos te ayuden a solucionarlo.

SOBRE LOS PROYECTOS, LA INNOVACIÓN Y LA TECNOLOGÍA

¿Qué tipos de proyectos tienen cabida en la Convocatoria?

Se valorará primordialmente el uso de nuevas herramientas tecnológicas y/o de código abierto en la generación de la parte animada del proyecto, no tanto en la postproducción o el sonido. Por ello, es importante que se especifique en la solicitud qué herramientas se van a utilizar y en qué procesos concretos. Del mismo modo, se indicará si es una herramienta principal para el proceso o si en cambio tiene un uso más residual.

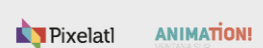
PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



Si bien el contenido audiovisual puede ser un contenido tradicional, su desarrollo debe alcanzarse gracias al uso de una o varias nuevas tecnologías y/o herramientas de código abierto. Es decir, que será necesario innovar en los procesos de creación de la animación y no tanto en el resultado final.

Estos son algunos ejemplos concretos para ilustrar qué tipo de proyectos serán admitidos en la Convocatoria. Este listado, no es ni exhaustivo, ni excluyente, pero te permitirá tener una idea más clara del tipo de proyectos que abarca la Convocatoria:

- Un videoclip de animación con formato final para ser visionado en gafas VR.
- Un cortometraje de stop motion que use impresión 3D.
- Un *teaser* realizado con alguna herramienta de animación de código abierto.
- Parte de un piloto hecho con un motor de videojuego para una serie de animación.
- Pruebas de animación y estética ejecutadas en un software 2D como demostración de un proyecto.
- Cualquier otro tipo de proyecto que cumpla las condiciones expuestas en las Bases.

¿Qué entendéis por prototipos, teasers y pilotos?

A efectos de esta Convocatoria, se entenderán como "prototipos", "teasers" o "pilotos", aquellas producciones audiovisuales resultantes de aplicar técnicas innovadoras y nuevas tecnologías en animación y VFX y/o de código abierto. El resultado final puede ser tanto un contenido audiovisual tradicional, como un contenido audiovisual de Realidad Virtual (VR), Realidad Extendida (XR) o Realidad Aumentada (AR).

¿Están incluidos los videojuegos en vuestra Convocatoria?

No, la Convocatoria se dirige específicamente a proyectos de animación digital y proyectos de imagen real que incluyan un alto porcentaje realizado sobre contenido de animación digital y/o VFX (al menos un 75% del metraje).

¿Qué consideráis nuevas tecnologías y código abierto?

A efectos de esta Convocatoria, proponemos un listado no excluyente de lo que consideraremos nuevas tecnologías y tecnologías de código abierto, así como tipologías aceptadas en la misma:

Ejemplo de tecnologías de código abierto:

- Blender.
- Grease pencil.

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



- Opentoonz.
- Pencil2D Animation.
- Rx Laboratory (Duik y otros).
- Krita.
- Synfig.
- Natron.

Ejemplo de nuevas tecnologías:

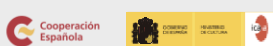
- Animación en VR/XR/AR.
- Motores gráficos de videojuegos (Unreal, Unity, etc).
- Captura de movimiento.
- IA generativa, siempre que no viole el derecho a la propiedad intelectual de terceros.
- IA en procesos.
- Impresión 3D.
- Herramientas VR: Quill / Tilt Brush / Gravity Sketch/ Masterpiece Studio Pro/Adobe Medium.
- Fotogrametría.
- Vídeo volumétrico / Vídeo 4D.
- Producción virtual/set virtual con pantallas led u otro tipo de pantallas.
- Cualquier otra tecnología que se justifique que sea innovadora y/o disruptiva.

Si tienes alguna duda concreta sobre un software que no aparece en este listado, puedes consultarnos, para que podamos certificar su aplicación a la Convocatoria: info@ibermedianext.com.

¿A qué os referís con exactamente con software de código abierto?

El software de código abierto es el tipo de programa cuyo código fuente y otros derechos que normalmente son exclusivos para quienes poseen los derechos de autor, son publicados bajo una licencia de código abierto o forman parte del dominio público. En las licencias compatibles con la Open Source Definition, el propietario de los derechos de autor permite a todos los usuarios utilizar, cambiar y redistribuir el software, a cualquiera y con cualquier propósito, ya sea en su forma modificada o en su forma original. Como ejemplo y sin ser excluyentes podemos considerar software de código abierto Blender, Grease Pencil u Opentoonz.

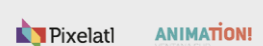
PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



Si estoy haciendo un proyecto en CGI/3D, ¿qué software puedo emplear?

En este caso y a modo de ejemplo no excluyente, podrías emplear Blender (código abierto) o alguna herramienta innovadora como Gravity sketch, Quill o Adobe Medium.

¿Tengo que ser un experto/a en alguna nueva tecnología o software de código abierto?

No. El objetivo de la Convocatoria es incentivar la incorporación de nuevas tecnologías o software de código abierto en los procesos de animación. La incorporación al proyecto de consultores/as y tecnólogos/as y otros perfiles tecnológicos está reflejada en el Anexo II de las Bases como gastos subvencionables y justificables de la ayuda. Lo mismo sucede con la adquisición de la tecnología necesaria para el proyecto. En los criterios de valoración del comité existen distintos apartados en los que se valora la solidez del proyecto desde el punto de vista de la innovación y la tecnología, así como la solvencia y fiabilidad del equipo que se presenta.

¿Puedo presentar un proyecto de animación tradicional en 2D?

Sí, es posible siempre que se emplee algún tipo de herramienta innovadora o de código abierto. Por ejemplo, se podría recurrir al uso de software de código abierto como Grease Pencil, Synfig, Opentoonz, Pencil2D Animation u otras. Del mismo modo, se podrían emplear herramientas innovadoras como con las que permiten crear animación 2D en entornos VR para luego aplicarlo a un resultado no VR como Quill o Tiltbrush. En cualquier caso, en la solicitud de la Convocatoria tendrás un apartado específico para definir la base innovadora de tu proyecto.

¿Puedo presentar un proyecto de stop motion?

Sí, sería posible siempre que se emplee alguna herramienta innovadora. Por ejemplo y sin ser excluyente con otras posibilidades, serían admisibles proyectos que se valieran de una parte importante de impresión 3D para hacer los elementos de la producción, o que emplee pantallas de led para reproducir los fondos, como en el caso de los rodajes con producción virtual. En cualquier caso, en la solicitud de la Convocatoria tendrás un apartado específico para definir la base innovadora de tu proyecto.

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



Aun así, tengo dudas de si mi proyecto puede calificarse como innovador a efectos de vuestra Convocatoria.

No te preocupes, puedes consultarnos directamente a través de info@ibermedianext.com e intentaremos ayudarte en el proceso.

¿Qué duración mínima tiene que tener el entregable final?

Tal y como se especifica en las Bases, la duración mínima será de cinco minutos.

¿Qué pasa si el producto final que quiero producir dura más de cinco minutos?

La duración mínima del entregable será de cinco minutos, no indicándose una duración máxima.

¿Para solicitar la ayuda tengo que entregar una pieza de al menos cinco minutos?

No, la producción de este entregable de al menos 5 minutos de duración, sólo deberá emprenderse por aquellos proyectos que resulten finalmente seleccionados como parte de sus obligaciones reflejadas en el contrato de concesión de la ayuda.

Quiero presentar un proyecto que ya he iniciado y tengo parte de la producción hecha, ¿sería admisible?

Si, siempre que cumplas todos los requisitos establecidos en las Bases de la convocatoria.

PROMOVIDO POR



PROGRAMA
IBERMEDIA



FINANCIADO POR



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



COLABORAN



SOBRE LA PROPIEDAD INTELECTUAL (IP)

¿Qué es la Propiedad Intelectual (IP)?

La propiedad intelectual es una creación original literaria, artística, audiovisual o científica expresada por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, conocido o por inventar. A efectos de esta Convocatoria, estas son las propiedades intelectuales consideradas:

- a) Los libros, folletos, impresos, epistolarios, escritos, discursos y alocuciones, conferencias, informes forenses, explicaciones de cátedra y cualesquiera otras obras de la misma naturaleza.
- b) Las composiciones musicales, con o sin letra.
- c) Las obras dramáticas y dramático-musicales, las coreografías, las pantomimas y, en general, las obras teatrales.
- d) Las obras cinematográficas y cualesquiera otras obras audiovisuales.
- e) Las esculturas y las obras de pintura, dibujo, grabado, litografía y las historietas gráficas, tebeos o comics, así como sus ensayos o bocetos y las demás obras plásticas, sean o no aplicadas.
- f) Las obras fotográficas y las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía.
- g) Los videojuegos.
- h) Las creaciones interactivas y VR/XR/AR.

Si he hecho un cómic o un videojuego, ¿podría aplicar a la Convocatoria para su adaptación audiovisual?

En este caso, necesitarás tener tu obra, sea un cómic, una obra gráfica o un videojuego, inscrita en el registro de propiedad intelectual de tu país. Además, en el caso de ser un creador Latinoamericano, necesitarás de una empresa de alguno de los países miembros del Programa IBERMEDIA (España, Portugal e Italia), que será la responsable de la solicitud de la ayuda.

Si soy una empresa europea de un país perteneciente a IBERMEDIA y la empresa es dueña de una propiedad intelectual, ¿me puedo presentar a la ayuda?

Sí, siempre que el proyecto cumpla con el resto de requisitos expuestos en las Bases.

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



La propiedad intelectual, ¿puede ser otra obra audiovisual preexistente?

Sí. Sería admisible, por ejemplo, si has producido un cortometraje y quieres hacer un teaser para producir un largometraje basado en esa propiedad intelectual o una secuela/precuela de dicho cortometraje. Lo mismo sucedería, si por ejemplo te basas en un GIF animado para convertirlo en otro formato audiovisual.

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN

