

TERCERA EDICIÓ DEL TALENT AUDIOVISUAL UNIVERSITARI PITCHING UNIVERSITATS VALENCIANES-SECTOR AUDIOVISUAL

INTRODUCCIÓ

À Punt i les sis universitats valencianes que tenen estudis relacionats amb la indústria de la creació audiovisual –Universitat de València, Universitat Politècnica de València, Universitat d'Alacant, Universitat Miguel Hernández d'Elx, Universitat Jaume I de Castelló i Universitat CEU Cardenal Herrera– organitzem la tercera edició del **Talent Audiovisual Universitari, Pitching Universitats Valencianes-Sector Audiovisual, que tindrà lloc l'1 de juliol de 2021, a l'Aula Magna de la Facultat de Ciències Socials de la Universitat Jaume I.**

No podem obviar les condicions en què se celebrarà aquesta edició del Pitching de l'Audiovisual Valencià, després de l'ajornament, en dos ocasions, de l'edició prevista per a 2020 amb motiu de la pandèmia. Les bases estan orientades a garantir la celebració, en condicions de seguretat, d'un fòrum que permeta posar en valor el talent creatiu emergent que hi ha a les universitats i connectar-lo amb el sector audiovisual, en què comparteixen interessos À Punt i les diferents productores que conformen el teixit productiu.

Per tant, els organitzadors hem optat per un model semipresencial, en el qual les presentacions es faran en directe, davant una taula d'experts, de manera presencial i es facilitarà el seguiment en línia de les presentacions, tant per als estudiants que no puguin estar en l'Aula Magna com per a les productores, distribuïdores i plataformes multimèdia que hi estiguen interessades. L'organització també impulsarà trobades bilaterals virtuals entre els equips que han presentat els seus projectes i les productores interessades.

A més, en aquesta tercera edició, les entitats organitzadores plantegen dos reptes complementaris: continuar treballant per a visibilitzar el talent femení de l'audiovisual valencià, i animar els participants a presentar projectes en les modalitats de ràdio i *branded content* o contingut de marca.

Els organitzadors valoren especialment el creixement en la participació en cadascuna de les edicions convocades. En la primera, que va tindre lloc a la Universitat de València, es van implicar 91 alumnes amb 22 projectes. En la segona, al Campus de Gandia de la Universitat Politècnica de València, van participar un total de 46 projectes i 156 alumnes. Fins ara, dos dels projectes s'han convertit en produccions per a À Punt Mèdia i dos més han derivat en acords entre productores i els grups creadors.

BASES DE LA TERCERA EDICIÓ DEL PITCHING

1. Presentació de projectes

- a) Cada universitat pot presentar fins a un màxim de 6 projectes, que poden encabir-se en una o en diferents categories. La tria dels projectes, la fa cada universitat mitjançant el sistema de selecció que considere oportú.
- b) L'estudiantat disposarà de 7 minuts per a presentar el seu projecte (clip o *teaser* inclòs) i la taula de professionals, d'un màxim de 8 minuts per a fer-hi comentaris i preguntes.
- c) Faran les presentacions de forma presencial dos estudiants responsables del projecte, amb equilibri paritari, sempre que ho permeta la composició del grup responsable. Tant la memòria del projecte com l'exposició es podran fer en qualsevol de les dues llengües oficials de la Comunitat Valenciana.
- d) Davant determinades circumstàncies excepcionals justificades, es podrà fer la presentació dels projectes de forma virtual. Serà la Comissió Organitzadora la responsable de determinar si les causes són justificades per a permetre la presentació en línia.

- e) Les sessions de Pitching es faran davant d'una taula d'experts i expertes conformada per representants de les associacions de productores de la Comunitat Valenciana, À Punt i referents de la indústria audiovisual de la resta d'Espanya, cadenes de televisió o productores convidades expressament. La taula serà presencial, amb la finalitat de facilitar la interacció amb cada equip.
- f) A diferència d'edicions anteriors, el públic presencial només estarà format pels membres dels equips que intervenen en el Pitching. Per la seua part, els professionals del sector, representants institucionals de l'audiovisual i de l'àmbit acadèmic i la resta l'alumnat de les universitats participants podrà seguir les sessions per streaming.
- g) La jornada del Talent Audiovisual es dividirà en dues parts: de matí es farà l'exposició pública dels projectes, i de vesprada s'organitzaran les reunions cara a cara (*one-to-one*) entre les persones autores dels projectes i els professionals de l'audiovisual, per tal de poder aprofundir més i explorar possibles acords i col·laboracions. L'alumnat participant haurà de disposar d'equipaments portàtils amb webcam per a poder accedir a les reunions bilaterals. L'organització habilitarà sales virtuals que afavorisquen les relacions bilaterals i ordenarà les peticions de reunions.
- h) L'organització es reserva el dret a modificar les bases per causes relacionades amb les instruccions sanitàries de la Covid-19 i les restriccions que se'n deriven.

2. Quins projectes es poden presentar?

- a) Projectes audiovisuals realitzats els cursos 2018-2019, 2019-2020 i 2020-2021, sempre que no s'hagen presentat en l'edició anterior.

- b) La convocatòria està adreçada a l'alumnat de les universitats valencianes coorganitzadores, **que curse actualment o haja cursat en els dos cursos anteriors** estudis de grau o màster de l'àmbit de la comunicació i l'audiovisual. Així, s'hi inclouen les àrees de periodisme, comunicació audiovisual, publicitat i relacions públiques, belles arts, que contenen els àmbits de multimèdia, *branding* digital, animació i videojocs. Es podrà participar en solitari, o formant part de propostes multidisciplinàries o transmèdia.
- c) Els projectes NO poden ser una obra acabada, sinó que han de ser treballs en fase de preproducció.
- d) Els projectes han d'encabir-se en alguna de les categories previstes en l'apartat següent.

3. Categories dels projectes:

- a) FICCIÓ: llargmetratges, curtmetratges, sèries, minisèries, telefilms, animació.
- b) NO-FICCIÓ: documentals unitaris, sèries documentals.
- c) FORMATS TELEVISIUS: programes d'entreteniment, com ara concursos, *reality shows*, entreteniment informatiu, *docushows*, etc.
- d) NOVES FINESTRES: websèries, documentals web, projectes transmèdia, videojocs, aplicacions, produccions per a mòbils, etc.
- e) RÀDIO: projectes d'informació i entreteniment, així com de ficció i radioteatre.

- f) **BRANDED CONTENT** I COMUNICACIÓ INSTITUCIONAL: productes audiovisuals per a marques concretes, comunicació audiovisual que es realitza per a institucions públiques o privades.

4. Com ha de ser la memòria o document del projecte

La memòria del projecte ha de tindre una extensió màxima de 10 pàgines i ha d'incloure la informació següent:

- a) Nom de les persones autores del projecte i contacte (mòbil i correu electrònic).
- b) Fitxa del projecte (categoria, gènere, durada, seriació, pantalla).
- c) Idea (*storyline*): explicació del projecte en dues línies.
- d) Sinopsi: breu descripció del projecte en un full màxim.
- e) Tractament narratiu (EXPLICAR EL QUÈ) que dependrà del tipus de projecte:
 - e.i. FICCIÓ: explicació de la història principal, evolució de la temporada en el cas de les sèries, definició de les trames secundàries i d'algunes episòdiques, definició de personatges principals i secundaris.
 - e.ii. NO-FICCIÓ: explicació de la història principal, explicació de cadascun dels temes de cada capítol de la sèrie documental, definició de personatges principals i secundaris, proposta de presentador o presentadora, si escau.
 - e.iii. FORMATS TELEVISIUS: definició de les seccions del programa, elaboració d'una escaleta marc i d'un programa pilot com a exemple, explicació de la mecànica dels concursos, proposta de presentadora o presentador, selecció dels temes en els programes seriatos, etc.
 - e.iv. NOVES FINESTRES: definició de l'univers narratiu dels projectes transmèdia, breu definició de l'expansió narrativa dels videojocs, etc.
 - e.v. RÀDIO: definició de les seccions del programa, elaboració d'una escaleta marc i d'un programa pilot com a exemple, proposta de

presentador o presentadora, selecció dels temes en els programes seriatos, etc. En el cas del radioteatre, explicació de la història principal, definició de personatges principals i secundaris i proposta sonora.

e.vi. *BRANDED CONTENT*: definició del contingut, tot concretant la història principal o el tema en què es base, i relació amb la marca o institució que el promocióne.

- f) Tractament (EXPLICAR EL COM): en el cas del **tractament audiovisual**, cal fer referència al tipus de realització, fotografia, muntatge, planimetria, localitzacions, set. En el cas del **tractament sonor** per als projectes de ràdio, cal fer referència a l'estil radiofònic: ús de músiques, veu dels presentadors, ritme del programa, ús d'efectes, ús de fonts documentals, etc.
- g) Pla de viabilitat: breu estudi de mercat, amb anàlisi de l'oferta existent i de la competència. Defendre per què el tema triat pot generar interès en l'audiència, i quin és el públic objectiu.
- h) Pressupost: breu aproximació als costos i a les necessitats de producció.
- i) Pla de finançament i explotació: proposta de cadena, pantalla o plataforma, consideració d'altres ingressos públics o privats, derivats de la seua explotació comercial i d'altres productes associats.

5. Com ha de ser el clip (*teaser*) del projecte

- a) Ha de tindre un màxim de 1 minut i 30 segons.
- b) Han de ser imatges o àudios que servisquen com un tast audiovisual del projecte. Pot ser un producte de vídeo editat o imatges i/o fotografies que donen suport audiovisual a allò que s'explica.
- c) El clip es projectarà quan es faça la presentació. Els estudiants poden triar si s'ha de projectar al començament, al final o durant la presentació.
- d) En el cas dels projectes transmèdia, interactius o web, es podrà presentar un web per a mostrar la interacció, la navegació o l'experiència audiovisual que promou el producte en qüestió.

- e) Han de realitzar els clips els autors mateix dels projectes, utilitzant l'equipament i les instal·lacions de les universitats de les quals formen part.

6. Calendari:

- a) Es podran presentar projectes **fins al 6 de juny de 2021 a les 24:00 hores.**

S'han de remetre les propostes a les adreces de correu següents:

- **Universitat de València.** Àlvar Peris, professor de Comunicació Audiovisual:
alvar.peris@uv.es
- **Universitat Politècnica de València.** Héctor Pérez, professor titular de Comunicació Audiovisual: hperez@har.upv.es
- **Universitat d'Alacant.** Vicent Garcia Escrivà, subdirector del Departament de Comunicació: v.escriva@ua.es
- **Universitat Jaume I de Castelló.** Antonio Loriguillo, professor en Ciències de la Comunicació: loriguil@uji.es
- **Universitat Miguel Hernández d'Elx.** Jaume Quiles, professor de Comunicació Audiovisual: pitchingaudiovisualumh@gmail.com
- **Universitat Cardenal Herrera-CEU.** Juan José Bas, vicedegà del grau de Comunicació Audiovisual jbas@uchceu.es.
- Begoña Siles, directora de la Càtedra Luis García Berlanga besiles@uchceu.es

- b) El **17 de juny de 2020** la comissió organitzadora, integrada per un membre de cadascuna de les universitats participants i una altra d'À Punt, seleccionarà un màxim de 12 projectes, fixarà els horaris de les presentacions, farà pública la decisió i la comunicarà als equips participants.

Els projectes se seleccionaran d'acord amb un sistema de rúbrica que combinarà els criteris de territorialitat i de valoració pel conjunt dels membres de la comissió organitzadora. En cas d'empat, es triarà el projecte que presente un percentatge de dones més elevat en el grup de treball.

- c) **Els projectes seleccionats tindran fins al 21 de juny per a confirmar la participació.**
- d) **Les presentacions es duran a terme el dijous 1 de juliol de 2021 a l'Aula Magna de la Facultat de Ciències Socials de la Universitat Jaume I.**

7. Condicions

- a) En el cas que els projectes presentats al Pitching s'acaben realitzant finalment, hauran d'incloure en els crèdits que han participat en aquesta iniciativa.
- b) L'organització del Pitching Universitat-Sector Audiovisual Valencià podrà utilitzar el material proporcionat pels diferents projectes a l'hora d'elaborar les accions de màrqueting i difusió de l'esdeveniment que s'establisquen en el moment.

8. Contacte

Si teniu qualsevol dubte, podeu telefonar al 964 387 760 (de 9 a 14 h) o escriure a Antonio Loriguillo, loriguil@uji.es