

BASES PITCHING AUDIOVISUAL UNIVERSIDAD - INDUSTRIA 2025

1. DESCRIPCIÓN PITCHING AUDIOVISUAL

El **Pitching Audiovisual Universidad-Industria** es una iniciativa del **Cluster Audiovisual de Cataluña**, punto de encuentro entre alumnos de grado audiovisual y los productores de la industria audiovisual.

La iniciativa tiene lugar dentro de la **Semana del Talento** y su actividad principal és la presentación de proyectos de los alumnos de grado y / o de máster ante los productores de la industria, el formato de presentación es el "Pitching" que consiste en una presentación de 7 minutos por parte de los proyectos, y 7 minutos de preguntas y comentarios de los productores a los autores del proyecto. Las sesiones de Pitching se realizan ante público formado por profesionales del sector, representantes institucionales del audiovisual y el ámbito académico y los alumnos de las universidades participantes.

Las presentaciones de Pitching tienen dos actividades complementarias:

- Las **consultorías online** que se realizan unas semanas antes
- Justo después de las presentaciones de pitching, tienen lugar las **reuniones individuales** entre proyectos y profesionales para profundizar más en los proyectos y empezar a hablar de posibles acuerdos y colaboraciones.

También tienen lugar otras actividades paralelas como **conferencias**, **master clases** y encuentros de **networking**.

La Setmana del Talento tendrá lugar del **24 al 28 de noviembre de 2025**.

2. ¿QUÉ PROYECTOS SE PUEDEN PRESENTAR?

- Proyectos audiovisuales de estudios de grados universitarios o másteres*
- Proyectos que tengan un interés potencial para posibles productores y/o plataformas de distribución.
- Los proyectos pueden estar en desarrollo, en fase de preproducción, producción o a punto de entrar en postproducción.
- Los proyectos no pueden haber cerrado ningún acuerdo con una productora previo al Pitching Audiovisual.
- El 80% de los proyectos seleccionados deberán ser en catalán

**En el caso de la categoría de entretenimiento no hace falta que sean TFGs i TFM's*

3. CATEGORÍAS DE PROYECTOS

Los proyectos que se presenten se dividen en las siguientes categorías:

- **Ficción:** Largometrajes, cortometrajes, películas y series para televisión, animación
- **No ficción:** Documentales, documentales cortos, series documentales
- **Nuevas tecnologías y experiencias inmersivas:** Museística, mappings, realidad virtual, metaverso, transmedia, apps, inteligencia artificial...
- **Entretenimiento:** Contenidos de entretenimiento para televisión y cualquier tipo de plataformas tanto OTTs como redes sociales: concursos, podcast, formatos...
- **Videojuego:** Proyectos basados en el videojuego, e-sports, games.

4. CÓMO INSCRIBIR UN PROYECTO

Para inscribir un proyecto al Pitching Audiovisual Universidad-Industria hace falta estar preseleccionado por la universidad participante. **NO SE ACEPTARÁ NINGÚN PROYECTO QUE NO HAYA ESTADO PRESELECCIONADO POR LAS UNIVERSIDADES PARTICIPANTES.**

Los proyectos preseleccionados deberán enviar la siguiente documentación **del 1 al 15 de septiembre de 2025** mediante [ESTE FORMULARIO](#)

- **DOCUMENTO**

2 páginas explicativas del proyecto con la siguiente información (SIN PORTADA):

- Categoría en la que se quiere participar.
- Tipo de proyecto que se presenta (serie, docuserie, experiencia inmersiva...) y duración.
- Storyline: explicación del proyecto en 2 líneas.
- Sinopsis / Descripción del proyecto
- Tratamiento audiovisual: descripción de la forma que tendrá la narración.
- Perfil del equipo
- Memoria de producción: coste aproximado de la producción y recursos necesarios previstos.
- Estado del proyecto.
- Espacio de exhibición del proyecto y cuál es su público objetivo.
- Persona o personas de contacto: nombre, email y teléfono.
- El documento puede incluir links con información complementaria al proyecto.

Este documento tiene que ser en formato vertical y respetar los márgenes de impresión, puede contener imágenes y se puede maquetar según las necesidades del proyecto.

- **CLIP AUDIOVISUAL**

Enlace de visualización online del teaser. La duración del clip tiene que ser **3 minutos como máximo**.

Para los proyectos presentados a selección dentro de la Sección Entretenimiento no es obligatorio presentar un clip audiovisual a la selección. Pero, si son seleccionados, deberán mostrar algún tipo de soporte audiovisual durante su presentación en el Pitching.

***Proyectos de Nuevas Tecnologías y Experiencias Inmersivas**

Los proyectos interactivos, web multiplataforma o transmedia deberán incluir en el DOCUMENTO el **tratamiento interactivo** y las diferentes plataformas que conforman el proyecto. Se recomienda que el clip audiovisual presentado muestra la interacción que podrá hacer el usuario.

Para el proceso de selección también se pueden incluir links donde se pueda navegar por el proyecto o el prototipo o demo del proyecto.

***Proyectos Videojuegos**

Los proyectos de videojuego o los proyectos interactivos que lo consideren necesario deben incluir en el DOCUMENTO, la siguiente información:

- Estructura: ¿el jugador debe superar niveles o puede escoger cómo se desarrolla el juego?
- Mecánica y reglas: puntuación, penalización, recursos disponibles, avatars...

Se recomienda que el clip audiovisual presentado muestre la interacción que podrá realizar el usuario. Para el proceso de selección también pueden incluirse links donde se pueda navegar por el proyecto o por el prototipo o demo del proyecto.

En toda la documentación presentada a la preselección pedimos que **no** se indique la universidad a la cual pertenece el proyecto

5. PROCESO DE SELECCIÓN

Las universidades invitadas podrán presentar:

- 5 proyectos en total de Ficción y No Ficción.
- Todos los proyectos del resto de categorías que crean que puedan ser de interés y con suficiente calidad.

Para la selección final, sumando todas las categorías no se seleccionarán más de 5 proyectos de una misma universidad.

COMITÉ DE SELECCIÓN

- Los proyectos serán seleccionados por un **comité de selección** de profesionales de la industria de diferentes ámbitos del audiovisual: televisión, cine, nuevas plataformas...
- El objetivo del comité será seleccionar proyectos de la máxima calidad posible que tengan un interés potencial para posibles productores y / o plataformas de distribución.
- El comité de selección también tendrá en cuenta la temática del proyecto y el formato presentado para garantizar diversidad temática y de estilos en la selección de proyectos.
- No se dará feedback sobre el motivo de la selección a los proyectos no seleccionados.

COMUNICACIÓN DE LA SELECCIÓN

- Los proyectos seleccionados serán publicados en el web el 2 de octubre de 2025 en la página web <https://www.clusteraudiovisual.cat/talentaudiovisual/>
- La organización se pondrá en contacto vía email con los proyectos seleccionados y los no seleccionados para comunicarles el resultado de la selección.

6. OBLIGACIONES DE LOS PROYECTOS SELECCIONADOS

- El número máximo de participantes que pueden presentar el proyecto a las sesiones de pitching es de 2 personas (el resto del equipo puede asistir al resto de actividades).
- Previamente a las sesiones de Pitching se realizarán consultorías online para que los participantes mejoren sus presentaciones. Es obligatoria la asistencia a las consultorías por parte de las 2 personas que presenten el proyecto.
- En caso de que el proyecto sea finalizado se mencionará su participación en el Pitching Audiovisual incluyendo los créditos y el logotipo del evento.
- El material proporcionado a la organización del Pitching Audiovisual puede ser utilizado como material promocional del evento y de información para los participantes.
- Los proyectos seleccionados deberán informar a la organización del Pitching Audiovisual cuál es el estado de su proyecto después del evento siempre que la organización lo solicite.

La organización se reserva el derecho a modificar fechas, horarios y actividades si lo considera necesario. Cualquier cambio será notificado a los participantes.