

20, 21 & 22 de abril de 2010
Santiago de Compostela (España)

CARTOON DIGITAL



ANIMACIÓN EN CONVERGENCIA CON LA NUEVA CULTURA DIGITAL



CARTOON **masters** 2010

MONETIZACIÓN DE SUS PROPIEDADES INFANTILES

Productoras, agencias cross media, emisoras, grupos de entretenimiento global y distribuidoras explicarán, basándose en estudios de casos, cómo crear valor y visibilidad para sus marcas de animación en las redes de internet, dispositivos móviles y otras plataformas digitales como las redes sociales.

DIVISIÓN DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES POR PÚBLICO OBJETIVO Y GÉNEROS

Para pensar en una estrategia de tres pantallas (televisión, internet y teléfono móvil) destinada a captar nuevas audiencias, los productores necesitan comprender los nuevos modos de consumo de los espectadores y desglosarlos en datos explotables y con sentido. Presentaciones fundamentadas.

INVENCIÓN DE NUEVOS GÉNEROS Y FORMATOS CON ANIMACIÓN

Series animadas interactivas, telerrealidad animada en la red, formatos de animación de corta duración en las redes sociales... son solo algunas de las innovadoras creaciones que se están desarrollando en Europa y America del Norte. ¡Conozca a los pioneros!

CREACIÓN Y VENTA PARA LAS PLATAFORMAS MÓVILES

Este año se espera que los consumidores destinen más de cuatro billones de euros a la compra de aplicaciones para móviles (juegos, formatos animados de corta duración, etc.), lo que supondría un aumento del 80% en relación con 2009. Algunos productores opinan que la plataforma móvil es actualmente la mejor plataforma para obtener dinero a cambio de contenido; otros la consideran parte de una estrategia más amplia. Estudios de casos.

www.cartoon-media.eu





Hogar, dulce hogar digital

La mayoría de los estudios señalan que la forma en que la gente accede, paga y consume medios de entretenimiento (entre ellos, los programas de animación) seguirá cambiando de forma espectacular durante los próximos cinco años... ¡Y todavía no está todo inventado!

Quizás uno de los cambios más apasionantes para los consumidores es la aparición de televisores con conexión a internet, receptores digitales y videoconsolas que pueden proporcionar contenidos de difusión (calidad televisiva) y de banda ancha (internet) en una **única pantalla de televisión**.

Con un mando a distancia podrá disfrutar ahora, en su (nuevo) aparato, de televisión a la carta (catch-up TV), vídeo bajo demanda, programas interactivos y redes sociales.

Esta solución integral para consumidores también se extiende al **mundo de los móviles**, con el éxito de los Smartphones, y del iPhone en particular. Con su tienda App Store, Apple ha traído el cambio a la forma en que la industria del entretenimiento móvil trabaja con los productores de contenido y al modo en que los remunera.

Sin embargo, como los otros fabricantes electrónicos mencionados, Apple está creando **servicios complementarios** para vender más de sus productos pero a diferencia de ellos, se quiere convertir en un agregador de contenidos.

Otro gran cambio en el paisaje y el mercado de los medios es el encendido digital, que ha llegado ya a dos tercios de los hogares europeos.

El hogar digital, con montones de aplicaciones, servicios y canales de televisión gratuitos y de pago, está tomando forma y por ejemplo, España, nuestro anfitrión de Cartoon Digital será totalmente digital en 2010.

En 2009 se lanzaron en Europa más de 245 nuevos canales y se cerraron 220 servicios. El segundo género predominante en los nuevos lanzamientos fue el infantil, con la creación de 17 nuevos canales.

En la actualidad, hay 224 canales infantiles en Europa.

Estos cambios tienen muchas consecuencias para los productores de animación, como proveedores de contenido, negociadores de derechos y empresarios. Es necesario que entiendan los nuevos modos de consumo de la audiencia, que sepan qué plataformas (internet, telefonía móvil) y redes sociales deben utilizar para distribuir sus programas de animación y de qué forma pueden integrar la televisión, internet y la telefonía móvil para crear una estrategia de tres pantallas.

A través de estudios de casos y buenas prácticas, Cartoon Digital invitará a ponentes claves de producción, emisoras, internet, móviles, juegos y animación a que nos hablen de las estrategias, posibles asociaciones y sinergias en la nueva cultura digital.

Santiago de Compostela



Bienvenidos a Santiago de Compostela, capital de la Comunidad Autónoma de Galicia; una ciudad declarada Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO por su carácter multicultural y por ser destino final de una ruta de peregrinaje milenaria, el Camino de Santiago, que desde el siglo IX ha transformado este «fin de la tierra» en un lugar de encuentro de la fe y el pensamiento occidentales.

Santiago de Compostela fue en su origen un punto de parada en una calzada romana, pero el descubrimiento de la tumba del apóstol Santiago a principios del siglo IX dio origen a un lugar de culto en la esquina de la Península Ibérica, sometida en aquel momento al dominio musulmán. A partir de entonces, personas de toda Europa comenzaron a peregrinar a Santiago, una ciudad santa de la cristiandad donde les esperaba la gracia de la absolución penitencial. 2010 es año santo.

Cartoon Digital en el parador de Santiago de Compostela, un lugar histórico único

Combinando historia, arte y tradición, el Hostal dos Reis Católicos, destino de peregrinos y emblema de Santiago, forma



con la Catedral uno de los enclaves urbanos más extraordinarios y más visitados del mundo.

Considerado el hotel más antiguo del mundo, es también uno de los más bellos y lujosos. Posee cuatro claustros excepcionales, elegantes espacios públicos, espectaculares dormitorios y un lujoso comedor que ofrece platos típicamente gallegos.

Programa

Desarrollo y venta de contenido para aplicaciones para móviles

Con su oferta de compartir el 70% de sus ingresos con los productores de contenido (un porcentaje mayor que el del resto de los operadores de telefonía móvil), Apple ha revitalizado la industria del entretenimiento móvil. Algunos hablan incluso de la «economía app». Presentaciones de algunos estudios que han conseguido acuerdos con Apple y otros operadores de telefonía móvil.

Series animadas interactivas multiplataforma

Total Drama Island – Totally Interactive!, una serie de telerrealidad animada en forma de programa interactivo por internet y televisión, está teniendo un éxito extraordinario en Cartoon Network. La propiedad en línea se ha traducido en magníficos ingresos para todos. Pero hubo una curva de aprendizaje. Análisis de las dificultades encontradas.

Distribución digital en el mundo bajo demanda

¿Se convertirá la distribución a través de banda ancha en la forma de distribución moderna y, en ese caso, qué tendrán que aprender los productores para garantizar que su contenido se vea y generar ingresos? Ejemplos basados en *Cavalcade Comedy* y otras series de internet, así como estudios de casos basados en la autodistribución.

Propiedades infantiles y planificación cross media

El conocimiento sobre el consumo de los espectadores crece; una agencia de marketing y otra de comunicación nos detallarán la forma en que los productores de animación pueden pensar «en digital» desde los comienzos del guión. Focalización en las plataformas adecuadas y desarrollo de contenido exclusivo para cada una.

Estrategias digitales de las emisoras

Las emisoras han evolucionado y se han convertido en operadores de medios globales; nosotros revisaremos algunas de las incursiones más interesantes en enfoques no lineales, como la televisión a la carta (catch-up TV) con financiación mediante publicidad, juegos en línea y, en general, cómo ha conseguido la comunicación de masas alcanzar un nivel personalizado.

Estudios de animación y redes sociales

A pesar del cierre de Bebo Originals, uno de los pocos que encargaban contenidos, existen cada vez más estudios de animación creativa que se especializan en narración digital interactiva para las redes sociales. ¿Cómo puede conseguir que sus marcas aparezcan en Facebook, MySpace y otras redes centradas en comunidades?

Asociación con Google/YouTube

Con más de un billón de visualizaciones diarias, YouTube es el mayor sitio de vídeos del mundo. Mientras intentaba ocuparse de que no hubiera material infractor en su página, cerró importantes tratos con emisoras y propietarios de contenidos en modelos de asociacionismo que se tratarán en detalle.

El hogar digital

La televisión con conexión a internet a través de receptores digitales, videoconsolas, etc. traerá una nueva forma de ver la televisión y un enorme despliegue de nuevos programas, más consumo bajo demanda y con pausa en directo. También se espera que incremente el poder de los productores y de los operadores de telecomunicaciones, que se convertirán en actores claves de estas plataformas con conectividad mejorada. ¿Aparecerá un nuevo modelo de negocio para propietarios de contenido?

INFORMACIÓN PRÁCTICA

Fecha límite de inscripción

5 de abril de 2010
El formulario de reserva deberá devolverse a CARTOON con la mayor brevedad posible.

Número de participantes

80 profesionales. Si la demanda supera esta oferta, se dará prioridad a los que se inscriban en primer lugar.

Precios

Descuento especial para profesionales gallegos: 300 EUR
Descuento especial para profesionales españoles: 350 EUR
Para los profesionales que no son españoles: 500 EUR
El precio incluye documentación, material audiovisual, interpretación y tasas administrativas, dos cenas, tres comidas y cinco cafés.

Gastos de alojamiento y de transporte no están incluidos.
CARTOON se encarga de gestionar la organización del viaje y la reserva del alojamiento.

Lugar

El acto tendrá lugar en el Hostal dos Reis Católicos, parador de Santiago de Compostela. La capital gallega se encuentra en el noroeste de España.

Fechas

Llegada: lunes 19 de abril de 2010
Seminario: martes 20 de abril, miércoles 21 de abril y jueves 22 de abril (por la mañana) de 2010
Salida: jueves 22 de abril de 2010

Público objetivo

Productores y directores de estudios, directores de desarrollo, directores de animación 3D, cadenas, inversores, empresas de nuevos medios, etc.

Idiomas hablados

Español, francés e inglés
(con interpretación simultánea en los tres idiomas).

FORMULARIO DE RESERVA CARTOON DIGITAL

Devuélvase a CARTOON antes del 5 de abril de 2010

Fax (32) (2) 245 46 89
masters@cartoon-media.eu
www.cartoon-media.eu

Precio: 300 EUR (para profesionales gallegos) o 350 EUR (para profesionales españoles) pagadero a la devolución de esta hoja de inscripción.

Apellido(s)
Nombre
Nacionalidad
Empresa
Cargo
Perfil de la empresa
Dirección de la empresa
..... N.º Apdo. correos
Código postal Ciudad
País
Tel.
Fax
Dirección electrónica
Página web

Hotel Compostela****

- Habitación individual 105€/noche AD
 Habitación doble 120€/noche AD

Hotel Pico Sacro**(*)

- Habitación individual 69€/noche AD

Pago con tarjeta de crédito:

- VISA MASTERCARD / EUROCARD

Nº

Fecha de caducidad /

Titular

Pago por transferencia bancaria: DEXIA BANQUE

Titular: AEFA - CARTOON (AISBL)

Cuenta IBAN: BE15 - 0682-2876-5130

Domicilio de la entidad: Bd Pachéco 44 - 1000 Bruselas (Bélgica)

Código SWIFT: GKCCBEBB

N.º de IVA/NIF

Fecha Firma

Me gustaría participar en

CARTOON DIGITAL
SANTIAGO DE COMPOSTELA,
20, 21 Y 22 DE ABRIL DE 2010

CARTOON

SOCIOS

Si desea más información, puede ponerse en contacto con:

Cartoon AISBL
European Association of Animation Film
Yolanda Alonso

Avenue Huart Hamoir 105
1030 Bruselas - Bélgica
T +32 2 242 93 53 F +32 2 245 46 89
masters@cartoon-media.eu
www.cartoon-media.eu



CON LA COLABORACIÓN DE



CARTOON ESTA SPONSORIZADO POR

