

3, 4 y 5 de mayo de 2011
Málaga (España)

CARTOON DIGITAL



La animación en la nueva cultura digital



CARTOON **masters** 2011

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.

INVENCION 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

Existen cinco billones de abonados a la telefonía móvil frente a dos billones de abonados a internet fijo. Europa posee un mercado amplio de 650 millones de habitantes y un liderazgo en servicios móviles locales y culturales para los que se prevé un enorme crecimiento. Algunos productores opinan que la plataforma móvil es actualmente la mejor plataforma para obtener beneficios 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 está totalmente digital desde 2010.

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.

Málaga

Ubicada en un enclave privilegiado de Andalucía, esta ciudad portuaria, exuberante y muy española, que se recorta contra el brillante azul del Mediterráneo, es histórica y a la vez late al ritmo de la vida moderna. El centro ofrece al visitante viejas callejuelas y amplias avenidas arboladas, bellos jardines e imponentes monumentos, tiendas de moda y una vida cultural que está empezando a destacar como nunca antes lo había hecho.

Tal y como se esperaba, el importante nuevo museo dedicado al malagueño Pablo Picasso está dinamizando la ciudad. Málaga posee también un museo de Arte Contemporáneo bastante reciente y está pendiente la apertura de un nuevo museo de Bellas Artes. El centro histórico se está restaurando y gran parte de él está transformado en zona peatonal, mientras que el puerto está promoviendo como zona de ocio. Los fantásticos bares y la vida nocturna de la ciudad, lo último en la alegría de vivir malagueña, permanecen abiertos hasta muy tarde.

El mar Mediterráneo baña la costa malagueña, mientras los Montes de Málaga cierran filas por detrás para formar una



barrera de picos que protege la ciudad del frío. El efecto regulador del mar garantiza las temperaturas suaves características de la zona.

En los últimos años, la ciudad ha experimentado una revolución culinaria que la ha convertido en un destacado destino gastronómico para aquellos que la visitan.

Programa

Desarrollo y monetización de contenido en aplicaciones para móviles

ZED, líder mundial en desarrollo, publicación y agregación de contenidos multiplataforma, desarrolla y comercializa productos de entretenimiento y comunidad para teléfonos móviles e internet. A medida que aumentan los ingresos por contenidos móviles, ZED explicará qué es lo que buscan en lo referente a contenidos de animación.

Marcas animadas interactivas y multiplataforma

En asociación con DR TV y Nordic Game, entre otras, la empresa danesa **Art of Crime** ha producido una serie de animaciones televisivas interactivas y contenido móvil. *Crimeville* es un MMO multiplataforma interactivo en línea especializado en enigmas policíacos para preadolescentes. El concepto y la producción de este programa, de gran éxito en Dinamarca, abordaron numerosos retos que ilustran la complejidad de existir en el nuevo mundo digital.

Aniboom: el estudio de animación virtual

Con una base de datos de más de 9500 creadores en todo el mundo, **Aniboom** hablará de su visión sobre la producción de animación colaborativa global y de cómo consiguen suministrar todo tipo de animación a las principales marcas y empresas de entretenimiento de todo el mundo.

La cultura digital y los programas de próxima generación

Con la emergencia de nuevas plataformas y los cambios en el comportamiento de la audiencia, se desarrollarán nuevas formas de contenido que permitirán nuevos modelos de ingresos y relaciones con comunidades de fans. ¿Cuáles son los antecedentes de estos cambios culturales y tecnológicos y las posibilidades creativas para la **narración transmedia**?

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. En concreto, **RTVE** presentará su portal gratuito en internet de programas para jóvenes, que recibe más de 1,2 millones de visitantes cada mes.

Explotación de medios sociales y plataformas digitales

A pesar del cierre de Bebo Originals, uno de los pocos que encargaban contenidos, existen otras plataformas que representan nuevos activos digitales en potencia. ¿Cómo puede conseguir que sus marcas aparezcan en Facebook, MySpace y otras redes centradas en comunidades? ¿Y cómo pueden aprender los productores a crear y aplicar **estrategias multiplataforma y transmedia**?

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

22 de abril de 2011
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 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 Hotel NH de Málaga.

Fechas

Llegada: martes de 3 de mayo de 2011 (por la mañana)
Seminario: martes 3 (por la tarde), miércoles 4 y jueves 5 de mayo de 2011
Salida: viernes 6 de mayo de 2011

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 22 de abril de 2011

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

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

Me gustaría participar en

Cartoon DIGITAL

MÁLAGA, 3, 4 Y 5 DE MAYO DE 2011

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

Hotel NH Málaga ****

- Habitación individual 107€/noche
 Habitación doble 122€/noche
 Twin room (2 camas) 122€/noche

Hotel Atarazanas ***

- Habitación individual 85€/noche
 Habitación doble 90€/noche
 Twin room (2 camas) 90€/noche

Hotel Carlos V **

- Habitación individual 54€/noche

Precios no incluyen IVA

- Habitación: no fumador fumador
Reserva de avión Sí No
Vegetariano Sí No

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

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

www.facebook.com/CARTOON.eu



CON LA COLABORACIÓN DE



CARTOON ESTA SPONSORIZADO POR

