

**Convocatoria Taller de Altos Estudios EICTV**  
**DESARROLLO Y PRODUCCIÓN EJECUTIVA DE LARGOMETRAJES,**  
**CORTOS Y SERIES DE ANIMACIÓN**

Formar personas para que puedan lanzarse a la aventura de producir o participar en producciones donde la animación juegue un papel importante es el objetivo principal de este taller. Aquí, el futuro productor y su equipo aprenderán los procesos de desarrollo, búsqueda de financiación, producción y distribución, necesarios para poder llevar el proyecto a buen término.

El sistema de asimilación de conocimientos se basará en los principios del aprendizaje cooperativo, promoviendo la participación de los alumnos y fomentando la interactividad.

**Fecha:** del 25 de noviembre al 6 de diciembre de 2013

**Duración:** 2 semanas.

**Lugar:** Escuela Internacional de Cine y TV, San Antonio de los Baños, Cuba

**Costo de la matrícula:** 1500.00€

**Cantidad de participantes:** 14

**Cantidad mínima obligatoria:** 6

De no cubrirse la cantidad mínima obligatoria de plazas requeridas, la EICTV se reserva el derecho de suspender la realización del Taller hasta un mes antes de inicio del mismo. En tal caso, se realizarán los reembolsos correspondientes a las prematriculas abonadas previamente por los inscritos. La EICTV no se responsabiliza con los costes asociados al viaje (boleto aéreo, visa, etc).

**Dirigido a:** A toda persona que se dedique o tenga intención de dedicarse a la producción de contenido audiovisual y que esté interesada en aprender o ampliar su formación acerca del desarrollo, financiación, producción y distribución de proyectos audiovisuales que contemplen contenido animado de una manera total o parcial, ya sean para cine, televisión, internet, o cualquier otro soporte.

Dueños o gerentes de estudios, productores, productores ejecutivos, profesionales autónomos del sector audiovisual, miembros de entidades públicas, personas que acaben de terminar su formación académica, etc.

**Sobre el proyecto:**

El taller está planteado para que todo lo que se trabaje se pueda poner en práctica de la manera más real posible.

Con ese objetivo los alumnos trabajarán sobre un proyecto concreto.

Aquellos que tengan un proyecto audiovisual propio que incluya animación de manera total o parcial y se encuentre en cualquier fase de desarrollo (concepto, desarrollo, preproducción, producción, etc.) trabajarán sobre él.

Los alumnos que no tengan proyecto propio trabajarán sobre proyectos ficticios que desarrollarán ayudados por el profesor.

**Profesor** : Miguel Gómez-Tejedor/ España

### **Semana 1**

**Del 25 al 29 de noviembre**

**- Desarrollo de proyectos:**

Introducción. Cargos, responsabilidades y funciones del equipo artístico, técnico y de producción. Desarrollo. Técnicas de animación. *Prácticas*

**- Producción ejecutiva:**

Introducción. Plan de producción. Presupuesto. Plan de financiación. Cash flow. *Prácticas*

**- Financiación:**

Ayudas públicas. Televisiones. Coproductores. Inversores privados. Producto derivado. Preventas. *Prácticas*

**- Presentación de proyectos I:**

Dossier. Material literario. Material gráfico. Ficha artística. Ficha técnica. *Prácticas*

**- Presentación de proyectos II**

Piloto y teaser. Flyer. Web, redes sociales, blog. Mercados. Pitching *Prácticas*

### **Semana 2**

**Del 2 al 6 de diciembre**

**- Transmedia**

Definición transmedia y crossmedia. ¿Por qué transmedia? Ejemplos prácticos de proyectos transmedia. *Prácticas*

**- Producción:**

Biblia interna de proyecto. Organigrama. Plan de producción. Calendario Software de gestión de la producción. Pipe line. Trabajar en coproducción *Prácticas*

**- Distribución:**

Distribución en cine. Ventas internacionales. Televisión. Internet. DVD. *Prácticas*

**- Estudio de casos prácticos:**

"Blackie and Kanuto" y "The Wish Fish", largometrajes para cine. "Blackie and Company", serie de televisión.

Proyectos locales de bajo presupuesto. "Olentzero" *Prácticas*

**- Sesión final:**

Presentación proyectos

## **Requisitos:**

- Estar vinculado o interesado en trabajar en el medio audiovisual.
- Enviar por email currículum vitae u hoja de vida con sus datos personales y profesionales.
- Los aspirantes con proyecto propio deberán enviar por email una síntesis, de no más de una cuartilla, del proyecto sobre el que desean trabajar durante el taller.

## **Informaciones generales:**

Las clases, el alojamiento y la alimentación están incluidos en el costo de la matrícula. Los estudiantes recibirán gratuitamente los servicios de urgencias en la posta médica de la escuela

Todo extranjero que ingrese al país deberá portar consigo seguro médico reconocido en Cuba o en su defecto deberá adquirirlo en los puntos de entrada. Este seguro médico cubrirá la atención hospitalaria y especializada en caso de necesitarla. En el sitio web [www.asistur.cu](http://www.asistur.cu) se detallan todas las opciones para los viajeros

La escuela cuenta con áreas deportivas y transporte a la ciudad los fines de semana. Existen los servicios de cafetería abierta las 24 horas, tienda, lavandería, telefonía internacional, email y sala de internet.

Los interesados en dicho curso deben presentar su solicitud a Orietta Roque, coordinadora de Altos Estudios [orietta@ictv.org.cu](mailto:orietta@ictv.org.cu) o a [altos.estudios@ictv.co.cu](mailto:altos.estudios@ictv.co.cu)

La escuela se otorga el derecho de seleccionar los candidatos a este taller de acuerdo a su documentación y de sustituir a un profesor en caso de presentarse algún inconveniente.

## **Síntesis Curricular de Miguel Gómez-Tejedor**

Con más de 15 años de experiencia en la producción de animación ha participado en más de 10 largometrajes de animación. Comenzando como animador, llevó después la dirección de producción de varios proyectos para dedicarse en los últimos años al desarrollo y producción ejecutiva. Fruto de ese último periodo son los largometrajes "Blackie & Kanuto", coproducido con Francia e Italia y de "The wish fish" coproducido con India y nominado a los Goya 2013.

En la actualidad desarrolla su actividad como productor ejecutivo freelance en diversos proyectos tanto de animación como de imagen real.