

 Pixelatl

FESTIVAL

animación - videojuegos - cómic

SEPT 5 - 10, 2017

Cuernavaca, Mx



EL FESTIVAL ES EL PRINCIPAL ENCUENTRO MEXICANO DE VINCULACIÓN ENTRE CREADORES MEXICANOS Y LAS INDUSTRIAS GLOBALES DE LA ANIMACIÓN, EL CÓMIC Y LOS VIDEOJUEGOS





- 15 Programas de proyección
- 19 Talleres
- 40 Clases maestras y conferencias
- 15 Dinámicas de vinculación y negocios

**UN EVENTO DIFERENTE
E ÍNTIMO CELEBRADO
EN MÉXICO**

Combinando formatos de Festival, Mercado, Congreso y Convención.

60% de los asistentes proviene de otros estados de la República y permanece varios días, por lo que pasan más tiempo en el evento.

10% de la audiencia proviene de otros países, principalmente Estados Unidos y Canadá.



EN 2016, EL FESTIVAL TUVO
MÁS DE 100 INVITADOS
DE 11 DIFERENTES PAÍSES.

Algunos invitados destacados de las tres últimas ediciones



JOHN K



PHILL TIPPETT



NOELLE STEVENSON



REGINA PESSOA



KOJI IGARASHI



JOEL BURGUESS



GEORGINA HAYNS



BILL PLYMPTON



MARK OSBORNE



ANNIE ATKINS



KASUKI SUNAMI



JOAN LOFTS



KRIS PEARN



MICHIRU YAMANE



JORGE GUTIÉRREZ



LEAH MOORE



KIM JUNG JI



LESEAN THOMAS



El Festival es ya **el principal encuentro de vinculación** entre creadores mexicanos y la industria internacional. Todo el evento está diseñado para favorecer la construcción de redes de colaboración entre los creadores mexicanos y extranjeros.



- Encuentros con líderes de la industria
- Entrevistas con ejecutivos para revisar portafolios
- Reuniones de negocios para proyectos
- Concursos y dinámicas de convivencia
- Comidas y fiestas de vinculación
- Sesiones de reclutamiento nacional e internacional



La Feria del Festival, cuenta con espacios de exhibición y convivencia para para la promoción de emprendedores, presentación de nuevas ideas, demostraciones artísticas o tecnológicas, venta de productos, y activaciones lúdicas.

Favorece la interacción de los asistentes con las nuevas tecnologías y tendencia, así como con los invitados de diversos países.



- Exposiciones artísticas
- Expo de empresas tecnológicas y creativas
- Espacios de venta
- Showroom de videojuegos
- Firmas de autógrafos
- Espacios de convivencia
- Foro para demostraciones tecnológicas y artísticas



Algunos ejecutivos que participaron en el evento:



Pablo Zuccarino
Vpdte. y Gte.
de Cartoon



Joe D'Ambrosia
Vpdte. Disney
Junior



Ingrid Libercier
Productora
Asociada Zodiak
Kids



Rick Mischel
Productor Sony
Animation
Pictures



Chuck Peil
Productor
Reel FX



Karen Miller
Vpdte. Disney
Channels
Worldwide



Adriano Schmidt
Dir.de producción
Discovery Kids



Joel Kuwahara
Dir. Bento Box
Entertainment



Sarah Muller
Dira. de
Adquisiciones
CBBC



Francois Trudel
Vpdte. International
Affairs, Groupe
PVP



Rick Clodfelter
Consultor Sprout,
NBCUniversal



Michael Ross
Administrador
General Maker
Studios



EN MÉXICO ES EL ÚNICO EVENTO EN LA INDUSTRIA MULTIMEDIA CON ENCUENTROS DE NEGOCIOS EXITOSOS.

- Más de **400 encuentros de negocios** documentados en la edición 2016.
- **Ejecutivos internacionales de primer nivel**, de las principales cadenas de distribución.
- **5 proyectos de series mexicanas** presentadas en el festival, han alcanzado acuerdos de colaboración y/o producción.
- Un mes después del evento, **26 creadores** dijeron haber obtenido trabajo a raíz del evento.





El Festival se realiza en Cuernavaca Morelos, Buscando captar los estudios de animación y videojuegos, así como ilustradores, guionistas, animadores y creativos de la parte central de México.

Cuernavaca, ubicada en la zona centro del país, a 40 minutos de la Ciudad de México, es reconocida por contar con uno de los mejores climas del mundo, desde tiempos precolombinos

es considerada un lugar de descanso, contemplación y recreación por su flora y sus grandes jardines botánicos, que le han dado el sobre nombre de **“La ciudad de la eterna primavera”**.

Casi todas las actividades de El Festival se llevarán a cabo en la Casa Nueva del Hotel Las Mañanitas, un lugar reconocido internacionalmente por su larga tradición de excelencia. Otras actividades se realizarán en varios lugares públicos de la Zona Centro Histórico de la Ciudad de Cuernavaca.

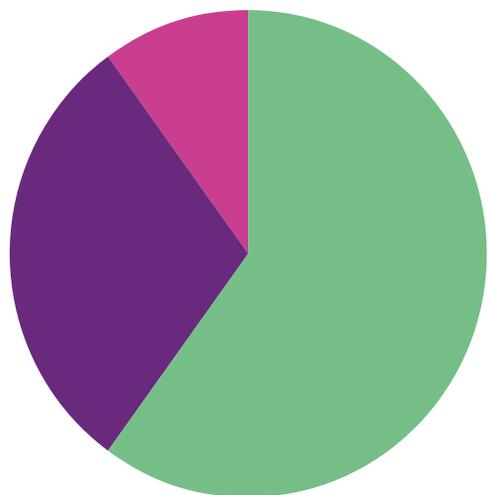
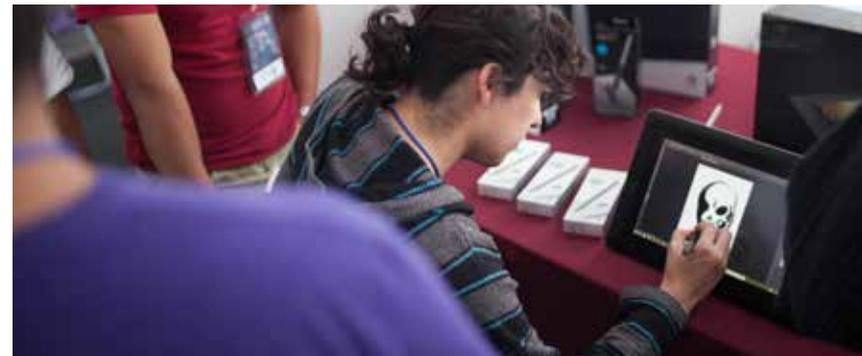


1,871

PARTICIPANTES
ACREDITADOS

2,500

ASISTENTES A LAS
PROYECCIONES
DURANTE EL FESTIVAL



60% PROFESIONALES
DE LA INDUSTRIA

30% ESTUDIANTES

10% OTROS

PERFIL DE LOS ASISTENTES:

- Es un público fundamentalmente joven (80% entre 18 y 35 años)
- Buscan diferenciarse y crear su propio estilo.
- Son creativos, autodidactas y emprenden sus propios proyectos.
- Aman la innovación en productos y servicios que consumen.
- Proviene de todo México, pero fundamentalmente de la CDMX, Morelos, Puebla, Jalisco, Querétaro y EDOMEX.





LO SOBRESALIENTE DE LA EDICIÓN 2016

- **Delegación de Quebec** con 20 estudios que participaron en el Festival.
- **Delegación de España con 7 estudios**, incluyendo el propietario y productor ejecutivo de “Una familia Espacial” y “Tadeo Jones”, y el director de “Historias extraordinarias”.
- **Delegación del Reino Unido** con un broadcaster y 3 estudios.
- **Más de 15 Vicepresidentes y ejecutivos globales** de canales como Cartoon Network, Nickelodeon, Disney, Discovery Kids, Zodiak Kids, CBBC, RTVE, Televisa, etc.
- **Cobertura internacional** (en particular de los medios especializados Cartoon Brew y Animation Magazine) así como de medios nacionales.



LO SOBRESALIENTE DE LA EDICIÓN 2016

- **Zona de reclutamiento** donde estudios como Sony Pictures Animation, Ánima Estudios, y estudios de la delegación de Quebec revisaron portafolios de artistas mexicanos para dar retroalimentación o contratarlos.
- **Área mercado** con reuniones de negocios uno-a-uno.
- **Expo tecnológica** donde se presentó lo último en software y hardware para al mercado local (ToonBoom, Wacom, Cinema 4D, Autodesk, Adobe, Microsoft, Google, etc.)
- **Creative Lab.** Espacio en el que todos los proyectos creativos encontraron asesores, consultores, y los inversores en diferentes áreas del proceso de producción para dar consejos a los estudios sobre la forma de realizar sus proyectos con éxito.





SOBRE TODO, ES UNA EXPERIENCIA TRASCENDENTE PARA LOS ASISTENTES PORQUE:

APRENDEN directamente de los líderes de la industria internacional

DESCUBREN usos innovadores de la imagen animada y el arte

SE RELACIONAN con personalidades de la industria del entretenimiento

SE INSPIRAN para crear nuevos contenidos

CONECTAN con las últimas tendencias mundiales en animación, cómic y videojuegos

SE VINCULAN con ejecutivos y tomadores de decisión de los canales de distribución y generadores de contenido a nivel mundial

CONSTRUYEN redes de colaboración y de negocios



