

BASES DE PARTICIPACIÓN WORKSHOP NEXT LAB GENERATION CONVOCATORIA DE PROYECTOS

1. QUÉ ES NEXT LAB GENERATION

[Next Lab Generation](#) es una iniciativa que pone el foco en la incorporación de herramientas innovadoras para agilizar los procesos de producción de animación y videojuegos.

Tiene como objetivos incentivar el uso de tecnologías disruptivas; descubrir y apoyar el talento; fortalecer el tejido empresarial y el emprendimiento digital; generar empleo joven altamente cualificado y de calidad y crear nuevos nichos de negocio y trabajo.

Se basa en un **workshop**, un **evento** y una **plataforma online**.

La Comunidad de Madrid, a través de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte, vuelve a ser el patrocinador principal con el fin de descubrir nuevo talento e impulsar nuevas formas de producir animación y videojuegos con herramientas tecnológicas de última generación.

Centra su foco en el **uso de herramientas VR, XR y AR junto con el uso de herramientas de IA para el prototipado y producción de animación y videojuegos**.

2. WORKSHOP

2.1. Para la selección de participantes del workshop se abre la presente **convocatoria de proyectos**. Para participar será imprescindible contar con un proyecto de animación o videojuego, independientemente de su formato.

2.2. Dado que cada participante desarrollará un **teaser** durante el workshop, el proyecto deberá contar previamente con un **mínimo desarrollo visual**.

2.3. De entre todas las candidaturas recibidas se seleccionarán **varios proyectos**, que recibirán asesoría especializada orientada a su producción, aplicando metodologías de **I+D+i**, un profundo conocimiento del mercado y el uso de las **tecnologías más recientes**.

2.4. Podrán participar tanto equipos completos como personas individuales. No obstante, cada equipo deberá designar a una **única persona como interlocutor y participante oficial**.

2.5. El workshop se basa en el concepto de que muchos de los procesos que actualmente requieren la intervención de varios perfiles profesionales pueden ser asumidos por una única persona trabajando en un **entorno de realidad virtual (VR)** mediante software innovador. A través de este enfoque, los proyectos seleccionados

serán optimizados para resultar **más viables y competitivos**, gracias al ahorro de costes y tiempos de producción aplicado durante el workshop.

2.6. El workshop será impartido por **profesionales y expertos del sector**. Como resultado final, cada proyecto contará con una **pieza animada en formato teaser**. Al término del proceso y durante el evento posterior, se presentarán **los proyectos finalistas** en un **pitch público ante un jurado profesional**. De esta presentación se seleccionarán **el ó los proyectos ganadores**, que tendrán la oportunidad de presentarse durante **Annecy MIFA 2027**.

2.7. El workshop se desarrollará en modalidad **online y presencial en Madrid (España)** y consta de **varias fases diferenciadas**.

Para clarificar los distintos estados de los proyectos hacemos a continuación un resumen:

Proyecto enviado: proyecto que ha aplicado a la convocatoria

Proyecto elegible: proyecto enviado que cumple con todos los requisitos y que pasa a ser evaluado.

Proyecto seleccionado: proyecto elegible que el comité de selección elige para que participe en el workshop. Se comunicará por mail solo a los seleccionados

Proyecto finalista: proyecto seleccionado que el comité elige como finalista para que participe en la segunda fase. Se comunicará por mail solo a los finalistas.

Proyecto ganador: proyecto que el jurado elige tras el pitch presencial como ganador. Se comunicará presencialmente en la última jornada del evento (12 de junio)

PRIMERA FASE:

Workshop online

Abril y mayo de 2026

Participan los proyectos seleccionados

- **Aprendizaje de las herramientas (online)**
Dos semanas de taller y tutorías grupales
- **Prototipado del proyecto + Master Classes (online)**
Tres semanas de trabajo en el proyecto con tutorías personalizadas para cada proyecto + masterclass de expertos invitados. Entrega de videopitch y pieza realizada hasta la fecha + hoja de producción completa para la deliberación del comité y la elección de los proyectos finalistas.

Los horarios y días de la fase online, las tutorías, clases y masterclass serán comunicados a los proyectos seleccionados

SEGUNDA FASE:

Acabado del proyecto finalista + Workshop presencial + evento presencial*.

Del 8 al 12 de junio de 2026

Participan solo los proyectos finalistas

*A esta fase pasarán una selección de varios proyectos. Para pasar a esta fase se valorará el pitch y pieza entregada, además de que será imprescindible haber realizado las diferentes entregas y asistido a las clases y tutorías.

- **Acabado y postproducción del proyecto** (online)
Mayo 2026, Dos semanas de acabado y postproducción de los proyectos finalistas
- **Puesta en común y feedback** (presencial)
9 y 10 de junio, masterclass en *how to pitch*, reuniones y feedback sobre los dosieres de los proyectos.
- **Evento y pitch público del proyecto** (presencial)
Los días **11 y 12 de junio** se celebrará el evento de conferencias y presentaciones Next Lab Generation. El viernes 12 de junio tendrá lugar, además, el pitch público de los proyectos, con la presencia del jurado. Ese mismo día se anunciará el proyecto ganador, seleccionado por el jurado, que será presentado durante **Annecy MIFA 2027**.

3. CONVOCATORIA DE PROYECTOS

3.1. Mediante la presente convocatoria de proyectos de animación y videojuegos se **seleccionarán los participantes** del workshop Next Lab Generation 2026.

3.2. El workshop es gratuito. Los proyectos seleccionados participarán en el workshop **sin coste alguno**, siendo el valor estimado de la plaza 6.000 € por proyecto.

3.3. Cada proyecto finalista para la segunda fase contará con la **cobertura de comidas y cenas para una (1) persona** durante la semana en la que se celebran el workshop presencial y el evento, del 9 al 12 de junio de 2026.

3.4. A aquellos participantes **procedentes de fuera de Madrid** se les cubrirá, además, el alojamiento durante el periodo comprendido entre el 9 y el 12 de junio de 2026.

3.5. Los **gastos de transporte** derivados de la asistencia al workshop presencial y al evento, entre el 9 y el 12 de junio de 2026, correrán a cargo de cada participante.

3.6. El periodo de realización del workshop será de **abril a junio de 2026**.

3.7. La **PRIMERA FASE** se desarrollará de manera online entre los meses de abril y mayo e incluirá sesiones de taller, tutorías y trabajo sobre los proyectos. La **SEGUNDA FASE** tendrá lugar de forma presencial del 9 al 12 de junio de 2026 en Madrid (España).

4. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

4.1. Podrán participar en la convocatoria todos aquellos productores y/o realizadores de **cualquier nacionalidad** con proyectos que ya cuenten con un mínimo desarrollo

visual. Se pueden presentar proyectos que ya se hayan presentado en anteriores ediciones y no hayan sido seleccionados.

4.2. Todas las fases del workshop se realizarán exclusivamente **en español**. Pueden participar proyectos de cualquier nacionalidad, pero el idioma de las clases y tutorías será el español.

4.3. Se aceptan todas las técnicas de animación (3D, 2D, stop motion, etc.). Teniendo en cuenta que la herramienta principal a utilizar durante Next Lab Generation es Quill.

4.4. Se aceptan todos los formatos animados: cortometrajes, largometrajes, series, videoclips, intro de videojuegos, etc. o producciones de ficción con un alto contenido en animación o VFX.

En esta edición se valorará especialmente que el proyecto esté relacionado con videojuegos, ya sea por que se presente una intro ó game trailer o que la IP de donde viene el proyecto sea un videojuego.

4.5. Cada candidato podrá presentar un máximo de 3 proyectos.

4.6. La inscripción es gratuita.

4.7. El proyecto y materiales deben estar en español. Si existiese algún material audiovisual puede estar en cualquier idioma.

4.8. La **fecha límite de envío de proyectos es el 13 de marzo de 2026 a las 23:59h hora española GMT+1**.

4.9. Durante la fase online, cada participante deberá disponer de un ordenador con conexión a internet y de las especificaciones técnicas necesarias para el uso de dispositivos Oculus, así como contar con el siguiente software y características técnicas:

- Graphics Card
NVIDIA GTX 1060/AMD Radeon RX 480 or greater
- Alternative Graphics Card
NVIDIA GTX 970/AMD Radeon R9 290 or greater
- CPU
Intel i5-4590/AMD Ryzen 5 1500X or greater
- Memory
8 GB+ RAM
- Video Output
DisplayPortTM 1.2/Mini DisplayPort (with adapter included in the box)
- USB Ports
1 x USB 3.0 port
- OS
Windows 10

Las herramientas que se emplearán durante el workshop serán, principalmente, **Quill** así como diversas **herramientas de inteligencia artificial**. No se requieren conocimientos previos de estas herramientas, ya que se proporcionará la formación necesaria durante el workshop.

4.10. Los proyectos seleccionados recibirán unas gafas VR Oculus que utilizarán durante todo el workshop, tanto en la fase online como en la fase presencial. Las gafas VR Oculus serán enviadas una vez comunicada la selección y aceptada la plaza, y deberán ser devueltas a la organización.

4.11. Los participantes se comprometen a registrar visualmente todo el proceso, desde el *unboxing* de la caja de las gafas VR Oculus hasta el vídeo del acabado final del *teaser*; así como a hacer llegar todo este material a la organización para documentar el workshop.

4.12. Todo el material audiovisual desarrollado y usado durante el taller podrá ser utilizado por Next Lab Generation con fines únicamente promocionales del evento.

4.13. Todos los materiales del proyecto que se envíen para participar en Next Lab Generation tendrán que ser **originales**, contar con la posesión de la **propiedad intelectual** o la cesión de la misma.

5. MATERIALES NECESARIOS PARA INSCRIBIR UN PROYECTO

5.1. Es necesario enviar: 2 imágenes en alta calidad sin títulos ni marcas de agua y dossier del proyecto.

5.2. El dossier debe ser un **único PDF de máximo 14 páginas**, en **español** y debe seguir la siguiente estructura:

- Portada con título, creador, participante en el taller y equipo.
- Ficha técnica con formato, técnica, duración, target, y estado del proyecto (1 página).
- Sinopsis corta de máximo 5 líneas y sinopsis larga de máximo 20 líneas (1 página).
- Descripción del proyecto, principales características y peculiaridades (1 página).
- Descripción de los personajes y/o escenarios (2 páginas).
- Desarrollo visual. De lo que se disponga hasta el momento de la inscripción: storyboard, concepts, diseños, etc. (hasta 4 páginas).
- Breve historial de la productora y/o creador/a, con links a obras anteriores (1 página).
- Breve historial del/a participante del taller, indicando el cargo que ostenta en el proyecto (biofilmografía), con links a trabajos anteriores (1 página).
- Motivación para la realización del workshop (1 página).
- Descripción de la pieza/teaser que se va a realizar en el workshop y enlaces a materiales adicionales (1 página).

IMPORTANTE: cualquier tipo de material extra, contenido audiovisual, etc tendrá que incluirse en el pdf como un link o enlace. Cualquier link o enlace que no funcione no se tomará en cuenta así que recomendamos que se compruebe el pdf antes de ser mandado.

5.3. Es imprescindible el envío de un **documento de identidad** o pasaporte escaneado del participante.

5.4. El material del proyecto enviado durante la inscripción a la presente convocatoria debe seguir la siguiente norma de **nomenclatura**:

- títuloproyecto_imagen1
- títuloproyecto_imagen2
- títuloproyecto_dossier

- título proyecto_dnipasaporte

5.5. La inscripción y el envío de materiales se hará exclusivamente a través del formulario oficial de inscripción en [este enlace](#).

6. ELECCIÓN DE PROYECTOS PARA LA PRIMERA FASE: WORKSHOP ONLINE / PROYECTOS SELECCIONADOS

6.1. El comité de selección estará formado por diversos profesionales del sector audiovisual.

6.2. Los candidatos preseleccionados deberán confirmar a la organización, antes de la asignación definitiva de la plaza, que cuentan con un ordenador compatible con los requisitos del workshop online y que podrán participar en las fechas establecidas.

6.3. Dado que la selección de los proyectos se realiza en base a los dossiers recibidos y al breve historial del participante, incluyendo su motivación para realizar el workshop, un proyecto preseleccionado podrá ser descalificado si la persona participante que finalmente asista no coincide con la propuesta en la solicitud.

6.5. Una vez confirmada la selección y participación del proyecto, se publicará en la página web www.nxlb.org los proyectos seleccionados. No habrá ninguna comunicación de los proyectos no seleccionados.

7. ELECCIÓN DE PROYECTOS FINALISTAS / SEGUNDA FASE

7.1. Varios proyectos serán elegidos como finalistas para asistir a la segunda fase del workshop, que tendrá lugar de forma presencial en Madrid del 9 al 12 de junio de 2026.

7.2. Será indispensable para ser elegidos como finalistas para la fase presencial que hayan realizado todas las entregas solicitadas, además de haber asistido a todas las clases y tutorías.

8. PITCH PÚBLICO DE PROYECTOS FINALISTAS Y ELECCIÓN DE GANADOR/ES

8.1. Los proyectos finalistas para la fase presencial harán un **pitch público** del trabajo realizado durante el workshop durante el evento presencial de Next Lab Generation en junio de 2026 en Madrid.

8.2. Un jurado compuesto por profesionales del sector audiovisual elegirá el **proyecto/os ganador/es**, que se comunicará durante el evento presencial.

8.3. El proyecto/os ganador/es recibirá una **acreditación gratuita** para un representante para asistir al **Festival de Annecy/MIFA 2027**. Los gastos de transporte y alojamiento correrán por cuenta del proyecto ganador.

8.4. El proyecto ganador podrá presentarse durante **Annecy/MIFA 2027**, como parte de una acción especial de Next Lab Generation. La presentación del proyecto en Annecy MIFA 2027 deberá realizarse en inglés.

9. CONDICIONES DE INSCRIPCIÓN

9.1. El logo de Next Lab Generation deberá aparecer en los proyectos seleccionados una vez estén finalizados. El logo deberá aparecer en los títulos de crédito iniciales o finales de la obra y materiales promocionales.

9.2. La persona firmante que inscribe la obra debe poseer todos los derechos necesarios sobre la obra para presentarla.

9.3. La participación en la convocatoria, con el envío de materiales y la inscripción realizada, implica la aceptación íntegra de estas bases.

9.4. La organización se reserva el derecho de poder ampliar o modificar cualquier característica del workshop en cualquiera de sus fases, así como del evento presencial.

Para más información sobre la convocatoria pueden consultar la web www.nxlb.org o escribir al mail: info@nxlb.org