



REGLAMENTO DEL CONCURSO INTERNACIONAL VIDEO MAPPING ANIMAP 2026

1. Condiciones generales.

1.1. El siguiente reglamento determina los procedimientos del **CONCURSO**.

El Concurso es un concurso internacional de obras audiovisuales que representan proyecciones de color de luz 2D-3D sobre objetos urbanos físicos considerando su geometría y posicionamiento, con música y/o acompañamiento de oradores. El requisito clave del Concurso de Cartografía Arquitectónica es el uso de efectos, técnicas artísticas e ideas originales sobre cómo integrar la obra de entrada con las peculiaridades arquitectónicas de las fachadas de 3T.

El Concurso se celebra entre profesionales, estudiantes, equipos creativos, estudios de diseño, etc. Los concursantes deben poseer los derechos de autor de las obras audiovisuales o deben tener derecho a utilizarlas para este Concurso. Los derechos de uso de las obras del Concurso se conceden al Departamento sin el consentimiento de los autores o titulares de los derechos de autor y **sin regalías**. Todos los materiales presentados en el Concurso no serán revisados y no serán devueltos a los autores (propietarios).

Fechas del concurso: Del 24 de septiembre al 8 de octubre de 2026.

1.2. Criterios de selección y evaluación:

- Imaginación y originalidad
- Ejecución y Técnica
- Elección de música
- Reacción de la audiencia

1.3. Los ganadores se seleccionan sobre una base competitiva.

1.4. El número de obras de un solo autor o grupo de autores está limitado a uno.

1.5. Los trabajos a concurso podrán ser presentados por autores individuales o grupo de autores. Podrán presentar obras al Concurso tanto las personas físicas como jurídicas españolas e internacionales.



2. Objetivos principales de la competencia

- 2.1. Promoción de las tecnologías del arte moderno entre el público profesional y aficionado.
- 2.2. Creación de la imagen de Valencia como uno de los centros europeos de las tecnologías audiovisuales del arte.
- 2.3. Descubrir las mejores ideas contenidas en los trabajos audiovisuales de profesionales y estudiantes.
- 2.4. Promoción de la actividad de diseño, activación del potencial creativo de los artistas audiovisuales.
- 2.5. Promoción de iniciativas creativas, ideas innovadoras y nuevas tecnologías.
- 2.6. Estimulación del potencial creativo de los jóvenes.
- 2.7. Creación de un entorno de comunicación para los artistas y un ambiente creativo en el ámbito del arte y el diseño contemporáneos.
- 2.8. Atraer la atención de los medios de comunicación, público y profesionales hacia las innovaciones en el arte lumínico.



3. El Jurado del Concurso y su Rutina

- 3.1. El Departamento forma un Jurado del Concurso para la organización del Concurso y la evaluación del Concurso en sí.
- 3.2. El jurado está formado por reputados expertos en diseño multimedia españoles e internacionales, arquitectos, artistas, historiadores del arte y otros destacados profesionales de la cultura y el arte y personalidades públicas.
- 3.3. Se nombra Presidente del Jurado al experto con más autoridad del Jurado.
- 3.4. Las sesiones del jurado se celebran en línea mediante el uso de la tecnología ZOOM o GOOGLE MEET dentro del período del Festival.
- 3.5. Se celebra una sesión final del Jurado para la valoración final de las obras del Concurso.
- 3.6. La sesión del jurado es quórum si asiste más de la mitad del número total de jueces.
- 3.7. La decisión del Jurado queda registrada en un protocolo. El protocolo será acordado con la ayuda de la tecnología ZOOM por el presidente y todos los jueces del Jurado. El protocolo firmado se conserva en los archivos del Departamento.
- 3.8. La decisión del jurado se tomará durante el evento y después de ver a todos los finalistas.

El fallo del Jurado se publica en la página web oficial del Concurso <https://ficiv.org/animap/>

4. Premios

- 4.1. El ganador único será premiado con un galardón y publicado en la página web oficial del Concurso. Solo habrá un ganador cuyo premio consistirá en 1.000 €
- 4.2. El Comité Organizador del Festival elaborará certificados para los 10 finalistas para respaldar los trabajos de video mapping incluidos en la lista de la 2º fase del concurso. Los certificados se envían por correo electrónico.
- 4.3. Las personas y empresas interesadas en el desarrollo de las tecnologías de la luz y el arte tienen derecho a presentar una propuesta al Departamento para premiar adicionalmente a los participantes.



5. Resultados de la competición que cubren

- 5.1. Los resultados del Jurado del Concurso son cubiertos por los medios de comunicación y la prensa. A tal efecto, el Departamento emitirá un comunicado de prensa sobre el Concurso.
- 5.2. El informe sobre el Concurso y la adjudicación se publica en la página web del Festival.

6. Términos y condiciones del concurso

- 6.1. El uso de técnicas, métodos y efectos de video mapping arquitectónico es el término y condición obligatorios.
- 6.2. Solo se aceptan para participar en el Concurso aquellas obras de video mapping arquitectónico que sean relevantes para el Concurso.
- 6.3. Las soluciones de estilo serán elegidas por los propios Concursantes.
- 6.4. Las imágenes para el Concurso que puedan ser aceptadas deben estar sin ningún signo o logotipo.



Para participar en la primera etapa del Concurso debe hacer lo siguiente:

Cumplir con los siguientes plazos de la 2ª Etapa es una obligación.

Estructura de la competición. La competencia se presenta en 3 etapas:

2.1 La obra de entrada es una proyección audiovisual 2D-3D sobre la fachada Palau de la Generalitat de Valencia Torre Vella.

2.2. **Hasta el 10 de septiembre de 2026**, debe proporcionar un avance, parte de la obra o obra completa para su preselección. El teaser en esta etapa debe cumplir con los siguientes requisitos para preselección:

- Formato:
- Archivo de vídeo con una banda sonora (.mov o .mp4)
- Resolución: HD, Full HD
- Duración: 180 segundos a 240 segundos.

2.3. **Hasta el 20 de septiembre de 2026**, el Organizador del Concurso preseleccionará las obras inscritas, por lo que solo se mostrará en la fachada lo mejor de lo mejor.

Los concursantes que superen la segunda etapa serán informados por correo electrónico.

3. Tercera etapa



3.1. Hasta el 30 de septiembre de 2026 proporcionar el trabajo final.

Las instrucciones sobre los trabajos finales se entregarán a los Concursantes por separado.

El trabajo final deberá cumplir los siguientes requisitos:

Fachada de Torre Vella:

- Resolución de imagen: 1200 x 1479
- Vídeo:
- DXV Códec con sonido (*.mov)
- 30 FPS
- Sonido:
- *wav 16bit/48000Hz (archivo separado)

La duración del contenido debe ser máximo de 4 minutos (180 a 240 segundos).

3.2. Los materiales originales estarán disponibles para su descarga desde la página web.

3.3. El contenido y los parámetros técnicos de las obras presentadas serán comprobados por el Organizador del Concurso. El Organizador del Concurso puede negarse a que el competidor demuestre su trabajo sin explicación.

3.4. Los trabajos finales se exhibirán en la Sede durante el Concurso.

3.5. Los concursantes podrán ver una demostración de sus trabajos en la web oficial del festival, La organización pondrá a disposición para los finalistas el alojamiento de una noche de hotel.

3.6 Cada Concurante garantiza tener todos los derechos de autor o derechos de uso de la obra presentada al Concurso en los momentos, en la forma y por los medios descritos en este Reglamento; los derechos del Concurante sobre la obra audiovisual no violan ningún derecho de autor, derechos asociados y/o de patente, derechos de medios de identificación o cualquier otro derecho de propiedad intelectual, otros derechos de propiedad o personales de terceros. El Concurante también se asegurará de que el trabajo no perjudique el honor, la dignidad y/o la reputación de terceros. Todas las posibles reclamaciones de terceros, el Concurante garantiza que se resolverán por sí mismo y a su cargo. La solicitud de participación en el Concurso se considera la aceptación por parte del Concurante de todas las condiciones del presente Reglamento y la aceptación de este último.

3.7 Los límites del derecho del Departamento a utilizar las obras presentadas al Concurso

Los concursantes (autores, titulares de derechos de autor) otorgan los siguientes derechos al Departamento (sobre la base de regalías):

- Demostración pública de las obras durante el Concurso/Festival sobre el objeto seleccionado;
- Para jugar, transmitido tanto por televisión como por televisión por cable durante la preparación de la Competición/Festival, durante la propia Competición/Festival y después de que el Festival haya finalizado por un período indefinido.
- Colocación del nombre o logotipo del Festival en el marco o en los créditos de la obra en caso de descargarla a los sitios web del Departamento y de la Competencia/Festival;
- Almacenar la obra y mostrarla en las páginas web del Departamento y del Concurso/Festival durante la preparación del Concurso/Festival, durante el propio Concurso/Festival y una vez finalizado el Festival por tiempo indefinido.
- Utilizar la obra en reportajes sobre el Festival;
- Ceder una parte de la obra completa a los medios de comunicación para su publicación para promocionar o cubrir el Festival por medios de comunicación o capturas de pantalla (para la prensa) sin mencionar a los autores de la obra mostrada por tiempo indefinido y sin limitar el territorio.
- Utilizar las obras del Concurso por diferentes medios con fines informativos y culturales sin el consentimiento del autor o del titular de los derechos de autor y sin mencionar al autor ni pagarle regalías por tiempo indefinido y sin limitar el territorio.
- Inclusión del vídeo filmado con fines informativos durante el Concurso/Festival utilizando fragmentos del mapping de proyección en piezas audiovisuales y recesión de los citados derechos a terceros sin el consentimiento del autor o titular de los derechos de autor y sin mencionar al autor o pagar regalías sin restricción de tiempo o territorio.

Las Obras del Concurso no se revisan ni se devuelven.