

GUÍA DE ASPIRANTES A PITCH DE PROYECTO PRIME 7

1. Para la portada del proyecto utiliza una imagen potente del concepto, la fuerza de un cartel. Debe aparecer el nombre del proyecto y autor/a/es/as
2. No incluir índice.
3. Logline o concepto general del proyecto.
4. Descripción de la serie o corto, la sinopsis (5 líneas que te sabes de memoria) que se cuenta, pero no se escribe en la presentación, se utilizan recursos visuales para hacerla más dinámica.
5. Ficha técnica:
Técnica de animación.
Target.
Género.
Duración.
Sé lo más gráfico posible.
6. Personajes principales:
Olvídate de la hojas de modelo, ese material es técnico para los animadores, utiliza los personajes en acciones que le definan la personalidad de cada uno de ellos. Usa también hoja de expresiones, ¿Por qué no un *gif*?
Si incluyes un comparativo de personajes, que no sea ficha policial.
7. El entorno donde se desarrolla la acción con los personajes integrados en escala. Si hay planos panorámicos, anímalos en *gif* para mostralo mejor.
8. *Style frames*, son los fotogramas del acabado final a nivel de imagen, de 4 a 6 imágenes que den la sensación de que estamos viendo el formato final.
9. Si es serie, conviene mostrar la sinopsis contada de 6 capítulos con apoyo visual mejor que texto.
10. Muestra una gráfica del proceso de producción para demostrar la capacidad.
11. Si tienes algún fragmento de animación, muéstralo, si es potente.
12. Muestra una imagen de despedida.

GUÍA PARA ASPIRANTES A PITCH DE PORTFOLIO PRIME 7

1. Selecciona tus piezas más fuertes.
2. Muestra tu mejor trabajo, aunque no sea lo mas reciente.
3. Calidad y no cantidad, entre 10 y no más de 20 hojas.
4. Balancea el orden de presentación, el primer proyecto el mejor, pero el último es el 2º mejor para dejar buen sabor de boca, en medio distribuye el peso de los proyectos.
5. Mima los detalles, en los textos, en la presentación, en la tipografía utilizada.
6. Utiliza Imágenes de calidad.
7. El texto no es importante.

8. No muestres trabajo que no quieres hacer, si no quieres ser modelador no lo metas para rellenar, por ejemplo.
9. Mezcla estilos visuales, puedes hacer un mismo personaje en distintos estilos.
10. Muestra tus habilidades mediante proyectos.
11. Integra las imágenes en proyectos, aunque sean ficticios.
12. Tu imagen es lo menos importante, da importancia a tus proyectos.
13. Si incluyes *demo-reel*, no mas de 1 minuto y con la pauta de 1º el mejor y último 2º mejor.
14. No incluyas *fanart*, eso mejor en Instagram.
15. Pon tu contacto accesible.
16. Si es *pitch*, intenta crear una historia entorno a tus diseños.
17. Si tienes portfolio online, usa como página de inicio una galería de 10 imágenes para que el espectador sea quién seleccione lo que quiere ver. Y dentro del proyecto seleccionado, se puede mostrar cómo se ha realizado. Y ten un menú accesible, que ocupe poco espacio.

TRUCOS DE PRESENTACIÓN DE VUESTROS PROYECTOS DIRIGIDOS AL *PITCH*

1. Imágenes de calidad.
2. Usa los recursos de las aplicaciones de presentación como Keynote, Google pres, Powerpoint,...huye de Prezzi.
3. Cuida la presentación, en los colores. Puedes diseñar una plantilla basada en el proyecto.
4. No utilices más de 2 tipografías. Y que ambas sean legibles.
5. Poco texto, la presentación es para ver, no para leer.
6. Piensa si puedes mostrar pequeñas animaciones en *gif*.
7. No muestres trabajo que no quieres mostrar si no tiene calidad.
8. Ensaya el pitch.
9. ¿Te has planteado de contarlo como una historia?
10. Quien escucha el pitch no tiene conocimiento del proyecto.