

Concurso IRONBRAIN

Concepto, Descripción y Bases.

1. Introducción y filosofía

IRONBRAIN es el festival de publicidad más duro del mundo.

Se trata de un maratón de 24 horas de Creatividad Ininterrumpida con briefings que varían cada 4.

El simple hecho de poder participar es motivo de respeto, ya que los participantes pasarán 24 horas incomunicados pensando anuncios que, como en las agencias reales, han de estar producidos "para ayer".

El Festival pretende reproducir en 24 horas la mecánica de las agencias de publicidad y dar a los estudiantes la posibilidad de demostrar sus capacidades creativas, de gestión del tiempo y de resolución trabajando bajo la presión del tiempo y con recursos limitados.

El objetivo final es mejorar las habilidades creativas de los participantes, la competencia sana, el trabajo en equipo y la búsqueda de nuevos talentos publicitarios.

La organización se reserva el derecho variar el dónde, cuándo y cómo se debe celebrar cada evento así como las condiciones en las que se celebrará.

La organización se reserva el derecho a publicar las piezas que considere oportunas.

1. Quién y cómo concursar.

Quién

La participación en el concurso estará sujeta al proceso de selección que la organización estime oportuno. Dependiendo de la sede, el número de participantes podrá estar abierto en número y procedencia o ser limitada a un número máximo.

Cómo

Los grupos de trabajo deben estar formados exclusivamente por 2 integrantes.

El número de equipos que participarán en la fase final será determinado por la organización.

Para entrar a formar parte de este concurso se establece una preinscripción y una fase de selección.

Cuotas de participación

La participación en la fase final del concurso puede conllevar una cuota de inscripción de 30 euros por persona. En esta cuota estará incluido el servicio de catering compuesto de 3 comidas, conexión WIFI, cepillo de dientes, bebidas constantes, supervisión y seguridad de la organización las 24 horas.

Una vez formalizada la inscripción, no se devolverá la cuota en ningún caso.

PREINSCRIPCIÓN

En el caso de que la participación no sea libre, se establecerá un proceso de preinscripción de donde se seleccionarán los participantes finales.

La preinscripción deberá contener la ficha de inscripción que se adjunta en estas bases y una pieza gráfica A4, con libertad creativa, realizada por los integrantes del equipo y que responda a la pregunta "*¿Porqué somos el equipo perfecto para participar en este Festival?*" o cualquier otra pregunta que la organización estime oportuna.

La pieza para la preinscripción podrá variar si así lo estima la organización.

Un jurado compuesto por profesionales de distintas áreas relacionadas con la creatividad seleccionará los equipos definitivos que podrán participar en el concurso.

Los finalistas se publicarán por facebook y se les comunicará por mail a los participantes seleccionados.

Aquellos que no han sido seleccionados entrarán a formar parte de una "lista de espera". En el caso de que el día del concurso hubiera alguna baja, los alumnos que formen parte de esa lista de espera podrán acceder al Festival para cubrir esa baja.

Cuándo

Las ediciones, ya sean locales o nacionales serán determinadas por los creadores del concurso. El horario también se determinará por la organización.

Dónde.

Las ediciones se celebrarán donde la organización considere oportuno.

Se establecerán dos tramos. Uno Nacional y otro internacional.

El tramo NACIONAL tendrá las siguientes sedes y fechas.

- 1. Madrid, viernes 18 de junio de 2010**
- 2. Valencia, martes 22 de junio de 2010**
- 3. Barcelona, viernes 25 de junio de 2010**
- 4. Oviedo, martes 29 de junio de 2010**

Tramo **INTERNACIONAL**.

A determinar.

2. Formato y mecánica del Festival

Mecánica

El concurso constará de 6 briefings, uno cada 4 horas. Lo que apenas deja 3 horas 59 minutos para pensar y producir una gran pieza gráfica/script/concept...o cualquier otra forma de presentación o pieza solicitada en el briefing.

Los briefings serán reales en su mayoría y secretos.

La pieza o presentación creativa tendrá que ser enviada a una dirección de correo electrónico (que se facilitará cuando se inicie el festival) antes de que las 4 horas de tiempo hayan transcurrido.

Sólo se podrá presentar una pieza por equipo. Quien no envíe la pieza en el tiempo establecido será eliminado del concurso.

La pieza ha de llegar al mail de destino.

Un grupo de profesionales evaluará las mejores piezas eligiendo un ranking formado por las 3 mejores de cada grupo. La toma de decisiones será secreta y los ganadores se harán públicos durante la entrega de premios, que tendrá lugar en la fecha que determine la organización

A las dos horas, puede haber un cambio en el briefing, que altere todo lo que se haya pensado hasta el momento (la incertidumbre es un factor a tener en cuenta en las agencias reales). Cualquier otro tipo de variación es un derecho que se reserva la organización.

Siempre que sea posible, un profesional en activo entregará el briefing. En caso de que no sea posible, el encargado será un miembro de la organización.

Normativa específica del festival

No estará permitido dormir, pero sí "dormitar" sobre la mesa o el suelo con una almohada, una manta o lo que cada participante estime oportuno para su comodidad (material que deberá traer al inicio del concurso).

Se establecerán varios momentos de descanso corto que no sobrepasarán en su totalidad las 2 horas. En estos momentos de descanso todos los equipos tendrán que salir a la calle a oxigenarse bajo la supervisión de un responsable del proyecto y no se podrán comunicar, bajo riesgo de expulsión, con nadie que no esté participando en el IRONBRAIN. Estos momentos de descanso serán elegidos según criterio del responsable de la organización que esté en ese momento a cargo del festival.

Cada concursante puede ir al baño pero no podrá comunicarse con nadie del exterior.

No se podrá disponer de teléfonos móviles ni otro tipo de aparatos que puedan suponer una conexión con el exterior. Únicamente se permitirá la conexión a internet para acceder a las herramientas imprescindibles para realizar las piezas. Cualquier otra utilización (correo, redes sociales, messenger) puede ser motivo de descalificación.

Los participantes deberán traer su propio ordenador portátil con el software que consideren oportuno para realizar sus piezas. Igualmente podrán traer, si lo precisan, cámaras digitales, revistas, cuadernos, rotuladores o libros de diseño para poder producir sus piezas.

3. Premios y jurado para el Festival IRONBRAIN

Organización.

Personal de Zinkproject y de la Universidad Europea de Madrid serán los responsables de la organización.

Premios

Los premios se establecerán según la valoración recibida en todas las piezas.

En caso de empate el jurado determinará la pareja ganadora según criterios creativos.

Entre todos los trabajos presentados, el jurado determinará los 2 dos mejores trabajos presentados entre todas las sedes, y otorgará los siguientes premios a nivel nacional:

- **1º Premio**

Viaje para dos personas a Túnez, 7 noches/8 días.

Incluye:

- Avión ida y vuelta en clase turista
- Estancia en hotel de 4* en régimen de alojamiento y desayuno
- Traslados Aeropuerto-hotel-aeropuerto
- Seguro de Viaje

*Sujeto a disponibilidad. Válido durante 2010. No válido en temporada alta

- **2º Premio**

Short Course en Zink project

Dependiendo del nivel cualitativo y cuantitativo del trabajo de cada equipo, la organización se reserva la potestad de ampliar/reducir la oferta de premios.

Jurado

El jurado estará compuesto por:

- Profesionales en activo, de reconocido prestigio, del mundo de la publicidad (Directores Creativos, Directores Generales, Directores de Planificación de Medios, o de cualquier otra área de la empresa publicitaria).
- Profesores o colaboradores de Zinkproject.
- Profesores o colaboradores de la UEM.
- Otros profesionales de la creatividad que por su relevancia, la organización considere merecedores de formar parte del jurado.

BASES LEGALES

Mediante la inscripción en el concurso, los participantes afirman y garantizan la autoría original de sus trabajos, y que el material presentado por cada participante es de creación propia y no ha sido copiado, ni transformado total ni parcialmente de ninguna otra obra.

El participante da su consentimiento para que los trabajos presentados reconociendo en todo caso la autoría de los mismos puedan ser utilizados por la organización para posteriores publicaciones corporativas (ya sean artísticas, publicitarias, comerciales, promocionales o de otro tipo).

El participante renuncia expresamente a la explotación, divulgación, reproducción, distribución de los mismos y por cualquier medio, e igualmente se abstiene de reclamar cualquier derecho a Zinkproject y la UEM inherente a sus trabajos, dejando a salvo el reconocimiento de su autoría.

El participante consiente igualmente en que los trabajos presentados sean usados en su totalidad o parcialmente, de forma independiente o en combinación con otras obras, así como que sea transformado, cambiado, alterado, editado, modificado o usado de forma distorsionada, ilusoria o compuesta, o de cualquier otro modo, a plena discreción de J Zinkproject y la UEM en relación con las publicaciones corporativas mencionadas.

En el caso de que los trabajos de los participantes no se utilicen para publicaciones corporativas de Zinkproject y la UEM. Los autores, previo consentimiento de Zinkproject y la UEM, podrán ejercer los derechos de explotación correspondiente a su obra. Cuando otras personas físicas o jurídicas, ajenas a Zinkproject y la UEM, consideren de interés comercial los trabajos presentados a través de su divulgación en el concurso, podrán llegar a un acuerdo con su autor o autores con vistas a la explotación de los mismos.

Más información:

Sergio Baltasar. Tel. 636029077 /email: zapezink@hotmail.com

Javier Sedano. Tel. 649712527 / email: javier.sedano@uem.es

Mª Luisa Mosquera. Tel. 663864853 / email: admon@escuela-europea.com