

# CONVOCATORIA



# CREA DIGITAL 2017

---

FAVORECE EL CRECIMIENTO  
Y RECONOCIMIENTO DE  
NUEVAS NARRATIVAS  
CULTURALES Y EDUCATIVAS



MINTIC



MINCULTURA

vive digital  
para la gente



TODOS POR UN  
NUEVO PAÍS  
PAZ EQUIDAD EDUCACION



vive digital  
para la gente



© 2017, MINISTERIO DE CULTURA, MIN TIC, COLOMBIA  
PROGRAMA NACIONAL DE ESTÍMULOS

**MINISTERIO DE CULTURA**

Mariana Garcés Córdoba  
**Ministra de Cultura**  
Zulia Mena García  
**Viceministra de Cultura**  
Enzo Rafael Ariza Ayala  
**Secretario General**  
Argemiro Cortés Buitrago  
**Director de Comunicaciones**  
Katherine Eslava Otálora  
**Coordinadora**  
**Programa Nacional de Estímulos**  
Ricardo Ramírez Hernández  
**Coordinador**  
**Grupo de Gestión y Ejecución**  
**Dirección de Comunicaciones**

**MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS  
DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES**

David Luna Sánchez  
**Ministro de Tecnologías de la Información  
y las Comunicaciones**  
Juan Sebastián Roza Rengifo  
**Viceministro General TIC**  
Juan David Duque Botero  
**Secretario General**  
Juanita Rodríguez Kattah  
**Gerente de Contenidos Digitales y Apps.co**

Para mayor información acerca de la convocatoria contactar a:  
Programa Nacional de Estímulos – Ministerio de Cultura  
[culturadigital@mincultura.gov.co](mailto:culturadigital@mincultura.gov.co)

Carrera 8 No. 8-43 Piso 3°  
Teléfono: 342 4100 Ext. 1381  
<http://www.mincultura.gov.co>

Diagramación  
Andrés Leonardo Cuéllar V.

Síguenos en Twitter y Facebook  
Dudas • Fechas clave • Otras



@creadigitalco



@creadigitalcol

## CONTENIDO

<b>I. PRESENTACIÓN</b>	<b>4</b>
<b>II. IMPACTO ESPERADO</b>	<b>5</b>
<b>III. REQUISITOS GENERALES DE PARTICIPACIÓN</b>	<b>9</b>
Documentación requerida	<b>12</b>
Proceso de selección y evaluación	<b>15</b>
Verificación de inhabilidades, incompatibilidades o prohibiciones	<b>19</b>
Publicación de resultados	<b>19</b>
Otorgamiento de los recursos de coproducción	<b>20</b>
Derechos y deberes de los Ganadores	<b>21</b>
Devolución de las copias de proyectos	<b>25</b>
Consideraciones generales	<b>26</b>
Glosario	<b>28</b>
<b>IV. CATEGORÍA I</b>	<b>32</b>
COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE VIDEO	<b>32</b>
<b>V. CATEGORÍA II</b>	<b>40</b>
COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE LIBROS DIGITALES INTERACTIVOS. (eBOOKS)	<b>40</b>
<b>VI. CATEGORÍA III</b>	<b>48</b>
COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE SERIES DIGITALES ANIMADAS	<b>48</b>
<b>VII. ANEXOS</b>	
Anexo 1: Formulario de participación	<b>56</b>
Anexo 2: Protocolo envío de documentos digitales	<b>58</b>
Anexo 3: Modelo de cronograma	<b>59</b>
Anexo 4: Modelo de presupuesto	<b>60</b>
Anexo 5: Lineamientos de la Dirección de Artes para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales.	<b>66</b>

TÉRMINOS DE REFERENCIA PARA LA CONVOCATORIA  
CREA DIGITAL 2017,  
DEL MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN  
Y LAS COMUNICACIONES Y EL MINISTERIO DE CULTURA

## I. PRESENTACIÓN

*Crea Digital* es la convocatoria para la producción de contenidos digitales con potencial comercial y énfasis cultural y/o educativo del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el Ministerio de Cultura. El presente año se realiza la sexta versión<sup>1</sup>.

*Crea Digital 2017* motivará la producción de contenidos en un estado de desarrollo avanzado, es decir: **proyectos con formulación completa para la producción de un contenido, en un documento que sustente su viabilidad**, de acuerdo con los requisitos de la categoría en que se presentan.

Además de propender por sensibilizar a la industria en la necesidad de realizar contenidos incluyentes, accesibles para la población con discapacidad, culturales, educativos y de calidad, como tradicionalmente se ha hecho en esta convocatoria, este año *Crea Digital* busca proyectos ganadores con alto potencial para ser comercializados y monetizados, en mercados internacionales que cada vez más demandan contenidos innovadores que recogen la gran diversidad cultural y educativa de Colombia.

---

<sup>1</sup> En 5 años -desde 2012- esta convocatoria ha entregado un total de \$10.528.417.000 a propuestas de alta calidad, específicamente en 5 categorías: videojuegos, *eBooks*, proyectos interactivos *crossmedia - transmedia*, series de animación digital y proyectos de accesibilidad para población con discapacidad, lo que ha resultado en un consolidado de 93 contenidos digitales. En suma, *Crea Digital* ha motivado hasta el momento el desarrollo y puesta en marcha de 31 videojuegos, 22 libros digitales, 12 series de animación, 16 proyectos interactivos *transmedia*, 5 proyectos de accesibilidad para población con discapacidad y 6 proyectos que construyen Cultura de Paz.

## II. IMPACTO ESPERADO

*Crea Digital* en su sexta versión apoyará la producción de contenidos digitales con énfasis cultural, educativo y comercial en las siguientes líneas:

1. Coproducción para el desarrollo de juegos de video
2. Coproducción para el desarrollo de libros digitales interactivos (*eBooks*)<sup>2</sup>
3. Coproducción para el desarrollo de series digitales animadas

La labor de acompañamiento liderada por ambos Ministerios se plantea a modo de coproducción en tanto apunta al trabajo en conjunto con los creadores de contenidos del país. Esto implica realizar una serie de actividades para la producción y circulación de los productos, que vinculan la disposición de recursos económicos, talento humano, capital de conocimiento y capacidad técnica y operativa de dichos creadores, siendo esta una contribución fundamental que resulta necesaria y complementaria en relación con los aportes económicos y técnicos que los Ministerios de TIC y de Cultura destinan a la convocatoria *Crea Digital 2017*.

Los proyectos ganadores en *Crea Digital 2017* se destacarán por la pertinencia y calidad de sus contenidos desde una perspectiva cultural y educativa que contemple su comercialización a futuro y que sean atractivos al mercado respectivo; contando la importancia del público infantil y juvenil como *target*, pero sin exceptuar a otros públicos y vinculados desde las actividades que conlleven el acceso a bienes y servicios de información y comunicación que se enmarcan entre alguna(s) de las siguientes líneas estratégicas: el fomento de la lectoescritura, la difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, el desarrollo integral de públicos infantiles y juveniles y demás grupos demográficos, la expresión de la diversidad cultural del país, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes y la apropiación de las TIC.

Los aportes y beneficios de los involucrados en este proyecto son:

### MINISTERIO TIC:

#### *Aportes:*

- Recursos económicos para la coproducción de los contenidos.
- Definición de escenarios de circulación de los contenidos entre entidades y circuitos de índole cultural y educativa.
- Gestión y apoyo para la participación en escenarios de negocios y comercialización nacionales.
- Asesoría técnica en la formulación y producción de la convocatoria.

<sup>2</sup> Ver glosario pg. 28

- Asesoría en temas de comercialización y monetización por parte de expertos seleccionados para los contenidos ganadores.
- Difusión de la convocatoria y selección de jurados.
- Proceso de seguimiento y evaluación a los compromisos contractuales y procesos de producción, relacionados con los proyectos ganadores.

#### **Beneficios:**

- Contenidos pertinentes y de alta calidad que serán circulados de manera abierta y masiva, con fines culturales, educativos y comerciales, mediante el otorgamiento de una licencia de uso no exclusiva por término indefinido sobre el proyecto entregado para la convocatoria y los ajustes que del producto final se realicen; esta no cubrirá nuevas versiones, mayor número de piezas o secuelas y productos derivados en otros soportes o formatos del proyecto ganador, por medio de los programas e instituciones definidos por los Ministerios de TIC y de Cultura.
- Fortalecimiento del **Ecosistema Digital**<sup>3</sup>.
- Contribución al fortalecimiento de la industria de contenidos digitales y al posicionamiento del sector digital colombiano en el ámbito mundial mediante la exposición en eventos internacionales de productos desarrollados en el país.

## **MINISTERIO DE CULTURA:**

#### **Aportes:**

- Infraestructura y experiencia del Programa Nacional de Estímulos y la Dirección de Comunicaciones para la operación logística de la convocatoria pública.
- Definición de escenarios de circulación de los contenidos entre entidades y circuitos de índole cultural y educativa.
- Asesoría técnica en la formulación y producción de la convocatoria.
- Asesoría en comercialización y monetización a proyectos ganadores.
- Difusión de la convocatoria y selección de jurados.
- Proceso de registro, evaluación y selección de proyectos beneficiados.

#### **Beneficios:**

- Contenidos pertinentes y de alta calidad que serán circulados de manera abierta y masiva, con fines culturales, educativos y comerciales, mediante el otorgamiento de una licencia de uso no exclusiva por término indefinido sobre el proyecto entregado para la convocatoria y las actualizaciones que del producto final se realicen;

<sup>3</sup> Ver glosario pg. 28.

esta no cubrirá nuevas versiones, mayor número de piezas o secuelas y productos derivados en otros soportes o formatos del proyecto ganador, por medio de los programas e instituciones definidos por los Ministerios de TIC y de Cultura.

- Motivación de las organizaciones y empresas del sector cultural para fortalecer su relación con las lógicas digitales de creación.

## **CREADORES DE CONTENIDOS DIGITALES QUE RESULTEN ELEGIDOS:**

### ***Aportes:***

- Recursos económicos, humanos y técnicos invertidos en la formulación y el diseño de la propuesta creativa y en la propuesta creativa y en el **piloto<sup>4</sup>, prototipo funcional<sup>5</sup>**.
- Recursos económicos, humanos y técnicos invertidos en la coproducción de la ejecución del proyecto.

### ***Beneficios:***

- Recursos de coproducción en los montos específicos de cada categoría, previo cumplimiento de los requisitos establecidos para los desembolsos necesarios para el desarrollo de los proyectos ganadores.
- Titularidad de los derechos patrimoniales de los contenidos y posibilidad de comercializarlos y distribuirlos por circuitos diferentes a los que emplearán los Ministerios de TIC y de Cultura para la circulación de los mismos.
- Entrenamiento del talento humano: al apoyar la producción de contenidos se genera un aprendizaje práctico, aumenta su capacidad técnica y se fortalece un mercado de contenidos digitales culturales, educativos y de un alto potencial comercial.
- Fortalecimiento de la gestión empresarial y emprendedora, creando condiciones para que los empresarios se fortalezcan de cara a su internacionalización. En especial logran tener un producto que demuestra su capacidad creativa y técnica, favoreciendo un nicho de mercado poco explorado y brindando acceso a contenidos digitales de calidad.

---

<sup>4</sup> Ver glosario, pg. 28.

<sup>5</sup> Ver glosario pg. 28.

## CIUDADANÍA

### *Beneficios:*

- Acceso libre a contenidos digitales culturales y/o educativos, que cuentan con altos estándares de calidad y pertinencia, a través de los programas e instituciones promovidos por los Ministerios de TIC y de Cultura.
- Apropiación de las TIC y disminución de la brecha digital.
- Fortalecimiento del sentido de pertenencia desde las múltiples y diversas formas de reconocimiento, identificación y filiación social y cultural promovidas por contenidos con amplias posibilidades narrativas y de distribución.



### III. REQUISITOS GENERALES DE PARTICIPACIÓN

La convocatoria está dirigida a micro, pequeñas y medianas empresas colombianas formalmente constituidas con personería jurídica, instituciones y organizaciones sin ánimo de lucro y universidades e instituciones de educación superior, públicas o privadas, reconocidas por el Ministerio de Educación Nacional.

Las entidades y empresas interesadas deben contar con el diseño y la formulación completa para la producción de un contenido digital en un documento que sustente su viabilidad, su calidad técnica y su carácter cultural, educativo y comercial de acuerdo con la categoría en que se presentan. Además, deben contar con la capacidad para realizar un aporte a la coproducción del contenido propuesto, la cual deberá ser debidamente demostrada en el documento en mención. De acuerdo con lo anterior, la claridad en la conceptualización, la planeación y el diseño del contenido a producir -y las evidencias que den cuenta del mismo- serán factores determinantes en el proceso de evaluación de la convocatoria.

Los proponentes deben tener en cuenta que los contenidos podrán ser distribuidos en casas de cultura, bibliotecas, museos, tecno-centros, medios digitales, canales de TV y emisoras, públicos y comunitarios, entre otros. El énfasis temático de los productos debe apuntarle a uno o varios de estos propósitos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes (Ver Anexo 5, páginas 66-67), desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

Las condiciones enunciadas en este apartado aplican para las tres (3) categorías de la convocatoria, a saber:

1. Coproducción para el desarrollo de juegos de video
2. Coproducción para el desarrollo de libros digitales interactivos (*eBooks*)
3. Coproducción para el desarrollo de series digitales animadas

Además de los requisitos generales establecidos a continuación, los interesados deben revisar cuidadosamente las condiciones específicas, así como las limitaciones de participación de la(s) categoría(s) convocada(s) de su interés: **a quiénes está dirigida**, los **documentos para el jurado** y los **criterios de evaluación**. Los formatos que deben ser remitidos a los jurados, pueden ser descargados de la página [www.mincultura.gov.co](http://www.mincultura.gov.co) opción Programa Nacional de Estímulos o pueden encontrarse en la sección de Anexos de la presente convocatoria.

Las limitaciones de participación previstas se tendrán en cuenta y se aplicarán en todas las etapas de la convocatoria, desde la revisión técnica de

requisitos por parte de los Ministerios de TIC y de Cultura hasta el momento de hacer entrega de los recursos de coproducción correspondientes. La presencia de cualquier inhabilidad o impedimento en cualquiera de los integrantes de las personas jurídicas inhabilitará a la totalidad de la entidad.

## PUEDEN PARTICIPAR

- Empresas colombianas radicadas en el país, productoras de bienes y servicios que satisfagan los criterios de MiPyMEs<sup>6</sup> establecidos en el artículo 2° de la Ley 905 de 2004, y cuyo objeto social esté relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o la comunicación, y que hayan sido creadas mínimo un (1) año antes de la fecha de apertura de la presente convocatoria y cuya vigencia debe ser como mínimo igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más. **En todos los casos, los participantes deben estar constituidos como Personas Jurídicas.**
- Universidades e instituciones de educación superior, públicas o privadas, reconocidas por el Ministerio de Educación Nacional, que posean programas de formación o dependencias de producción en los campos de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o la comunicación cuya existencia debe ser como mínimo igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más.
- Organizaciones sin ánimo de lucro del sector público o privado cuyo objeto social esté relacionado con el sector de las industrias culturales, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos, o la

<sup>6</sup> Para el caso colombiano y para todos los efectos, se entiende por MIPYMES (micro, incluidas las famiempresas, pequeña y mediana empresa), toda unidad de explotación económica, realizada por persona (...) jurídica, en actividades empresariales, agropecuarias, industriales, comerciales o de servicios, rural o urbana, que responda conjuntamente a los siguientes parámetros:

	Mediana Empresa	Pequeña Empresa	Micro Empresa
PERSONAL	51- 200 Trabajadores	11 – 20 Trabajadores	Menos de 10 Trabajadores
ACTIVOS TOTALES	De 100,000 a 610.000 UVT	Entre 501 y 5000 SMMLV	Menos de 500 SMMLV incluida la vivienda

Ley 1111 de 2006.

UVT – Unidades de Valor Tributario para 2017: \$ 31.859 - SMMLV 2017 - \$ 737.717

comunicación y que, en todo caso, no tengan más de doscientos (200) trabajadores, y cuya vigencia debe ser como mínimo igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más. **En todos los casos, los participantes deben estar constituidos como Personas Jurídicas.**

*Nota:* Cada persona jurídica podrá presentar una (1) propuesta por cada una de las categorías contenidas en el presente documento; en todo caso sólo podrá ser seleccionada ganadora en una (1) de ellas. Si resulta ganadora en más de una (1) de las categorías aquí descritas, deberá comunicar por escrito en un tiempo máximo de tres (3) días hábiles, contados a partir de la solicitud del Ministerio de Cultura, cuál propuesta acepta como ganadora. Si el Ministerio de Cultura no recibe tal comunicación en el plazo establecido, procederá de la siguiente forma: a) Otorgará los recursos al ganador atendiendo al orden consecutivo en que se profiera el acto administrativo que lo designa; b) Otorgará los recursos al suplente de la otra categoría, atendiendo al orden establecido por los jurados.

## **NO PUEDEN PARTICIPAR**

- Aquellas personas que se encuentren bajo una de las causales de inhabilidad o incompatibilidad establecidas por la Constitución y la Ley, ni como proponentes ni como parte de equipos creativos, técnicos o administrativos.
- Los servidores públicos de los Ministerios de TIC o de Cultura, así como de sus entidades adscritas, vinculadas o de sus unidades administrativas especiales, ni como proponentes ni como parte de equipos creativos, técnicos o administrativos.
- Empresas u organizaciones cuyos equipos creativos, técnicos o administrativos estén conformados por personas naturales vinculadas mediante contrato de prestación de servicios con los Ministerios de TIC o de Cultura, así como con sus entidades adscritas, vinculadas, o con sus unidades administrativas especiales.
- Las personas naturales que hagan parte de las personas jurídicas participantes o de los equipos creativos, técnicos o administrativos y que directa o indirectamente hayan tenido injerencia en la preparación y elaboración de los términos, requisitos y condiciones de la Convocatoria Crea Digital 2017.
- Empresas que hayan sido ganadoras en dos (2) o más versiones de la Convocatoria Crea Digital.
- Los ganadores de la Convocatoria Crea Digital 2016.
- Empresas u organizaciones extranjeras, así estén radicadas en Colombia.

- Empresas que en su Cámara de Comercio se registren como establecimientos de comercio.
- Uniones Temporales.
- Los jurados de la presente convocatoria, ni como miembros de las personas jurídicas participantes, ni como integrantes de los equipos creativos, técnicos o administrativos de los proyectos presentados.
- Las personas jurídicas que hubieren incumplido sus obligaciones contraídas con los Ministerios de TIC o de Cultura.
- Quienes hayan resultado ganadores de las convocatorias del Programa Nacional de Estímulos del año 2017.
- Proyectos ganadores de cualquier otra convocatoria del Ministerio de TIC del año inmediatamente anterior o del año en curso. Tampoco pueden participar las variaciones o modificaciones de los mismos.
- Entidades públicas cuyo Consejo de Cultura municipal o departamental no demuestren haber sesionado como mínimo dos (2) veces en el año 2016.

## PROCESO PARA PARTICIPAR

A continuación, encontrará los pasos que deberá seguir para participar; los documentos administrativos son exigidos para todas las categorías, los documentos para el jurado son específicos de cada una de ellas. Estos deberán ser adjuntados al momento de presentar su propuesta.

## DOCUMENTACIÓN REQUERIDA

### DOCUMENTOS ADMINISTRATIVOS

#### Paso 1: Diligenciar el formulario de participación

El formulario de participación de la convocatoria Crea Digital 2017 deberá ser diligenciado y firmado por el representante legal de la persona jurídica. Este podrá ser descargado de la página web <http://www.mincultura.gov.co>, opción Programa Nacional de Estímulos, o lo puede encontrar en la sección de anexos. (Ver Anexo 1, páginas 56-57) de la presente convocatoria.

**Nota:** Teniendo en cuenta que el formulario de participación es un documento **inmodificable e insubsanable**, el interesado que lo altere, o no lo presente diligenciado en su totalidad, o no lo firme o no especifique en qué categoría participa, **quedará automáticamente rechazado.**

## **Paso 2: Adjuntar la presente documentación**

1. Formulario de participación de la convocatoria Crea Digital 2017 diligenciado en su totalidad y firmado por el representante legal. (Ver Anexo 1, páginas 56-57).
2. Copia legible por ambas caras del documento de identidad del representante legal.

*Nota: El único documento de identificación válido para los colombianos es la cédula amarilla con hologramas, de acuerdo con lo establecido en las Leyes 757 de 2002 y 999 de 2005 y el decreto 4969 de 2009. En caso de no contar con dicho documento, se podrá presentar el comprobante de documento en trámite expedido por la Registraduría Nacional del Estado Civil, el cual se presume auténtico.*

3. Para las MiPyMEs:
  - Certificado de existencia y representación legal, expedido por la Cámara de Comercio con fecha de expedición no mayor a 30 días a la fecha de cierre de la convocatoria, en el que conste que el objeto social de la empresa está relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o la comunicación en cualquiera de sus acepciones.
  - Certificación expedida y firmada por el contador o revisor fiscal, según sea el caso, en la que se señale la condición de MiPyMEs.

### **Para universidades e instituciones de educación superior:**

- Certificado de existencia y representación legal, expedida por el Ministerio de Educación Nacional con fecha de expedición posterior al primero (1°) de noviembre de 2016.

### **Para entidad privada sin ánimo de lucro:**

- Certificado de existencia y representación legal, expedido por la Cámara de Comercio o por la entidad competente, con fecha de expedición no mayor a 30 días a la fecha de cierre de la convocatoria, en el que conste que la misión u objeto de la entidad o la empresa, está relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o la comunicación en cualquiera de sus acepciones.
- Certificación expedida y firmada por el representante legal, en la que se señale que la entidad no tiene más de doscientos (200) trabajadores.

### **Para entidad pública:**

- Acta de posesión del representante legal de la entidad.

- Dos (2) actas de sesiones en 2016 del Consejo de Cultura del respectivo departamento o municipio, según corresponda. Se excluye de la entrega de estos documentos a las instituciones educativas del sector público.

## DOCUMENTOS PARA EL JURADO

### Paso 3: Adjuntar documentos específicos de cada categoría para el jurado

Revise de manera minuciosa las condiciones específicas de cada categoría, en ellas encontrará la descripción de los documentos que debe adjuntar a su propuesta para el jurado. La ausencia de cualquiera de ellos será causal de rechazo. No se aceptarán documentos para el jurado enviados con posterioridad a la fecha de cierre establecida para cada categoría.

Todos los proyectos participantes deben respaldarse con el piloto o el prototipo acorde con la categoría en que se presenta. Ninguno de los Ministerios se hará responsable de archivos que no puedan ser leídos por el jurado en el momento de la evaluación, por tanto, el participante debe asegurarse de que el material funcione en diversos sistemas operativos. En el caso en que el material adjuntado no pueda ser accedido, la propuesta será rechazada.

Únicamente se aceptarán obras o proyectos escritos en castellano. Es imprescindible que las propuestas estén escritas de manera coherente, sin fallas determinantes en la redacción y con buena puntuación y ortografía.

### Paso 4: Envío de obras o proyectos

Debe enviar un solo paquete que contenga los documentos administrativos y una (1) copia impresa y argollada de los documentos para el jurado (específicos para cada categoría), acompañada de dos (2) copias idénticas en forma digital (CD, DVD, memoria USB o disco externo) que incluyan los documentos administrativos y para el jurado. La copia digital debe ser organizada adjuntando los archivos de la forma descrita en el Anexo 2: Protocolo de envío de documentos digitales (ver página 58).

Solo se recibirán sobres sellados. Las propuestas deberán enviarse por correo certificado o radicarse directamente en la Oficina de Correspondencia del Ministerio de Cultura (Calle 8 No. 8-26, Bogotá, D.C.) a más tardar en la fecha de cierre establecida para cada categoría, hasta las 5 p.m. Quedarán automáticamente rechazadas aquellas propuestas que no sean radicadas y recibidas en la Oficina de Correspondencia del Ministerio de Cultura dentro de las fechas establecidas para cada categoría. Para aquellas propuestas enviadas por correo, se tendrá en cuenta el matasellos de correos (se verificará que en el comprobante de envío de la propuesta conste que la misma fue enviada, a más tardar, el día de cierre de la convocatoria).

Los sobres deben venir marcados de la siguiente manera:

Ministerio de Cultura  
Programa Nacional de Estímulos  
Crea Digital 2017  
(Categoría a la que aplica)  
Calle 8 No. 8-26  
Bogotá, D. C.



**Nota:** Los Ministerios de TIC y de Cultura no aceptarán solicitudes de los participantes para revisar propuestas o proyectos con el fin de verificar el cumplimiento de requisitos generales o específicos de participación.

## PROCESO DE SELECCIÓN Y EVALUACIÓN

### VERIFICACIÓN DE REQUISITOS

Los Ministerios de TIC y de Cultura verificarán que los documentos recibidos cumplan con los requisitos generales y específicos de participación en cada categoría (documentos administrativos, documentos para los jurados). Solo aquellos que lo hagan serán enviados a los jurados para evaluación.

En el caso en que el participante no presente uno de los documentos administrativos solicitados diferente al formulario de participación (documento insubsanable), el PNE procederá a requerir al correo electrónico suministrado en el momento de la inscripción, al participante la entrega, en un plazo de tres (3) días hábiles del (los) documento(s) faltante(s). Si cumplido el término establecido no se lleva a cabo la subsanación se procederá a rechazar la propuesta. En caso contrario se verificará que los documentos para el jurado cumplan con los requisitos específicos de participación.

Los participantes podrán consultar, veinte (20) días hábiles después de la fecha de cierre de la convocatoria, en qué estado del proceso se

encuentra su solicitud, ingresando a las páginas web: [www.mintic.gov.co](http://www.mintic.gov.co), [www.apps.co](http://www.apps.co), [www.mincultura.gov.co](http://www.mincultura.gov.co) opción Programa Nacional de Estímulos o en el siguiente vínculo: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/resultados>

Los estados que encontrará son:

- *En verificación:* En revisión de documentación.
- *En estudio:* Cumple con los requisitos y pasa a evaluación de jurados.
- *Preseleccionado:* El jurado ha elegido la propuesta como candidata para ser merecedora del estímulo.
- *Rechazado:* La propuesta no cumple con los requisitos de la convocatoria.
- *Subsanación:* No presentó uno de los documentos administrativos solicitados, diferente al formulario de participación (documento insubsanable). El PNE ha requerido mediante correo electrónico al participante la entrega, en un plazo de tres (3) días hábiles del(os) documento(s) faltante(s).

**Nota:** Los Ministerios de TIC y de Cultura se reservan el derecho de realizar correcciones, cuando a ello hubiere lugar, sobre los estados o causales de rechazo publicadas, en cualquier etapa del proceso.

## CAUSALES DE RECHAZO

El Programa Nacional de Estímulos rechazará las propuestas que incumplan con los requisitos de participación contenidos en el presente documento, y de manera enunciativa en los siguientes casos:

- El participante presentó dos (2) propuestas a la misma categoría: ambas propuestas serán rechazadas.
- La propuesta ha sido radicada en la Oficina de Correspondencia del Ministerio de Cultura o enviada por correo certificado fuera de la fecha límite establecida para la convocatoria.
- El participante no adjuntó el formulario de participación, lo modificó, no lo diligenció en su totalidad, no lo firmó o no especificó a qué categoría se presenta.
- El participante ha presentado una propuesta a una categoría no ofertada, por lo tanto, no puede darse trámite a la propuesta.
- El tipo de participante no corresponde al ofertado en la categoría a la que aplica.
- El participante no se adecua al perfil exigido en la categoría específica.
- La propuesta no corresponde al objeto de la categoría específica.
- El participante no allegó uno de los documentos administrativos con posterioridad a la solicitud de subsanación.



- El participante no adjuntó uno o más documentos para el jurado.
- El participante no adjuntó el piloto o prototipo funcional del proyecto aspirante a los recursos de coproducción.
- Para las entidades públicas, que el Consejo de Cultura del respectivo departamento o municipio no demuestre haber sesionado mínimo dos (2) veces en el año 2016.
- Quienes hayan incumplido con el Plan Nacional de la Música para la Convivencia, Plan Nacional de Danza, Plan Nacional de Lectura y Escritura, Plan Nacional de Lectura y Bibliotecas o con la Ley de Espectáculos Públicos. De igual manera la prohibición se hará extensiva con el incumplimiento en cualquiera de los planes, programas o proyectos de los Ministerios de TIC o de Cultura.

## DEL JURADO

Los Ministerios de TIC y de Cultura seleccionarán jurados expertos, mediante acto administrativo de esta última entidad, quienes serán los encargados de realizar la evaluación de las obras y proyectos recibidos. Para la selección se tendrán en cuenta factores como el nivel de formación académica y la trayectoria e idoneidad del jurado en su área.

### *Obligaciones de los jurados*

- Leer detenidamente los requisitos generales y específicos de participación de la categoría de la cual es jurado, los cuales serán entregados por el Programa Nacional de Estímulos.
- Renunciar a ser jurado si participa en alguna de las categorías convocadas.
- Una vez recibidos los proyectos para evaluación, verificar que se encuentre la totalidad de los proyectos relacionados e informar cualquier inconsistencia al Programa Nacional de Estímulos.
- Declararse impedido **antes de la deliberación** para evaluar proyectos de familiares y amigos, o frente aquellos en los que considere que no puede emitir un concepto objetivo. En caso en que más de la mitad de los jurados se declaren impedidos para evaluar una propuesta, los Ministerios de TIC y de Cultura designarán mediante acto administrativo jurados *ad hoc* para evaluar la(s) propuesta(s) a que haya lugar.
- Leer y evaluar, previamente a la deliberación, los proyectos de la categoría para la cual fueron seleccionados como jurados.
- Tener en cuenta para la evaluación de los proyectos los criterios de evaluación establecidos para cada categoría.

- Observar total imparcialidad y objetividad, y actuar en todo momento con plena autonomía.
- Abstenerse de hacer uso de la información a que accede para cualquier objetivo diferente de la evaluación, respetando siempre los derechos de autor del participante.
- Diligenciar y firmar una planilla de evaluación por cada proyecto recibido, emitiendo un concepto técnico o una recomendación que retroalimente al participante. Las planillas diligenciadas y firmadas deberán ser entregadas a más tardar el día de la deliberación.
- Preseleccionar finalistas y suplentes.
- Participar de la jornada de *pitch*<sup>7</sup> y de deliberación en la fecha, hora y lugar indicados por el Programa Nacional de Estímulos.
- Elaborar, sustentar y firmar el acta de veredicto de ganadores de la categoría que evaluaron.
- Sugerir el perfil de los **tutores**<sup>8</sup> de cada uno de los proyectos en el marco de la deliberación.
- Participar en una reunión con los tutores una vez estos sean escogidos para alinear objetivos y criterios de tutoría.
- El jurado, resida o no en la ciudad de Bogotá, D.C. deberá devolver al Programa Nacional de Estímulos todos los proyectos remitidos para evaluación el día de la deliberación, con el propósito de que este efectúe la respectiva devolución a los participantes que lo soliciten. Lo mismo aplica para los equipamientos tecnológicos si fuere el caso.
- Cumplir con el pago de la seguridad social según lo establecido en la Ley 100 de 1993 y sus decretos reglamentarios.

## DELIBERACIÓN Y FALLO

Cada jurado, tras leer y evaluar los proyectos que se le han asignado, emitirá concepto escrito de cada uno de ellos basándose en los criterios de evaluación designados en cada categoría. Así mismo, pre seleccionará los que a su juicio considere convocar a *pitch*. Si los jurados no coinciden en los proyectos preseleccionados, se realizará un encuentro virtual para que puedan llegar a un acuerdo.

Los proponentes preseleccionados por los jurados serán contactados mediante comunicación escrita días antes para acudir a una sesión de sustentación o *pitch*, presencial o virtual según su ubicación geográfica. Será obligación de los preseleccionados, acudir en la fecha, hora y lugar definido por los Ministerios de TIC y de Cultura a la sustentación. De no ser posible

<sup>7</sup> Ver glosario pg. 28.

<sup>8</sup> Ver glosario pg. 28.

deberán acudir a la sustentación por los mecanismos virtuales definidos por los Ministerios.

Acto seguido, el jurado manifestará por escrito la selección de los proyectos que a su juicio considere susceptibles de ser merecedores de los recursos de coproducción. En caso de que el jurado designe suplentes, se entenderá que estos podrán acceder a los recursos de coproducción, siempre y cuando los ganadores se encuentren inhabilitados o renuncien a aceptar los recursos. En todos los casos, los suplentes obtendrán mención de honor (reconocimientos del jurado sin valor económico).

El jurado podrá emitir recomendaciones para la coproducción de los proyectos ganadores, que los beneficiados deben acatar. Estas recomendaciones deben estar basadas en la descripción de alcance planteado en el proyecto evaluado y deberán quedar detalladas por escrito en el acta de veredicto final. En caso de no haberlas, también debe quedar explícito.

Las deliberaciones del jurado serán confidenciales. Si el jurado decide por unanimidad que la calidad de los proyectos evaluados no amerita el otorgamiento de los recursos de coproducción, podrá declarar desierta la categoría y su decisión quedará consignada en el acta del veredicto final. En tal caso, los Ministerios de TIC y de Cultura podrán reasignar los montos a las otras categorías, si así lo convinieren y si los jurados así lo recomiendan. Esto mismo se aplicará en el caso en que en alguna de las categorías no haya proyectos participantes.

El jurado actuará con plena autonomía y su decisión quedará consignada en un acta.

En todos los casos, el fallo es inapelable y será acogido por los Ministerios de TIC y de Cultura mediante acto administrativo, contra el cual no procede recurso por vía gubernativa.

## **VERIFICACIÓN DE INHABILIDADES, INCOMPATIBILIDADES O PROHIBICIONES**

Una vez conocida el acta de veredicto suscrita por los jurados, los Ministerios de TIC y de Cultura efectuarán la verificación de inhabilidades, incompatibilidades y prohibiciones de los ganadores y suplentes.

De encontrarse alguna causal de retiro en algún ganador, este quedará rechazado y lo reemplazará quien hubiere ocupado la suplencia en el orden establecido por los jurados (si aplica).

## **PUBLICACIÓN DE RESULTADOS**

Los resultados serán publicados en las páginas web [www.mintic.gov.co](http://www.mintic.gov.co), [www.apps.co](http://www.apps.co), [www.mincultura.gov.co](http://www.mincultura.gov.co), opción Programa Nacional de

Estímulos, y en el siguiente vínculo <http://convocatorias.mincultura.gov.co/resultados> y los estados que encontrará son:

- *Ganador*: Su propuesta fue evaluada por los jurados y fue declarada ganadora.
- *No ganador*: Su propuesta fue evaluada por los jurados y no fue declarada como ganadora, en consecuencia no se hará acreedor al estímulo.
- *Suplente y mención de honor*: Al ser evaluada su propuesta por el jurado, este ha determinado que accederá al estímulo siempre y cuando los ganadores se encuentren inhabilitados o renuncien. Además ha recibido mención de honor por la calidad de la propuesta.
- *Suplente ganador*: Se le ha otorgado el estímulo teniendo en cuenta que el ganador se encuentra inhabilitado o ha renunciado, por lo que en su calidad de suplente se hace merecedor del mismo.

**Nota:** Los participantes, cuyos proyectos hayan sido enviados a evaluación, podrán solicitar por escrito y vía correo electrónico al PNE ([estimulos@mincultura.gov.co](mailto:estimulos@mincultura.gov.co)) las planillas de evaluación de sus propuestas, diligenciadas por los jurados.

## OTORGAMIENTO DE LOS RECURSOS DE COPRODUCCIÓN

Al ser expedido el acto administrativo que acredita a los ganadores de los recursos de coproducción, los Ministerios de TIC y de Cultura procederán a comunicar mediante correo electrónico a los ganadores la decisión. **Una vez recibida la comunicación, los ganadores cuentan con cinco (5) días hábiles para aceptar o renunciar por escrito a los recursos. En caso de aceptarlos, deberán hacer llegar dentro de dicho plazo al Fondo TIC<sup>9</sup> la siguiente documentación para el respectivo desembolso:**

1. Comunicación suscrita por el representante legal, dirigida al Ministerio – Fondo TIC, aceptando los recursos otorgados.
2. Certificación, expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.
3. Póliza de cumplimiento constituida a favor del **MINISTERIO DE CULTURA – MINTIC/FONTIC** que ampare los recursos aportados, en una compañía legalmente establecida en Colombia y aprobada por la Superintendencia Financiera, que garantice las siguientes situaciones:

---

<sup>9</sup> Ver glosario pg. 28.

- Buen manejo de los recursos, en cuantía equivalente al 20% del valor del aporte, por el plazo de la relación contractual y 6 meses más.
- Cumplimiento, en cuantía equivalente al 20% del valor del aporte por el plazo de la relación contractual y hasta su liquidación, si a ello hubiere lugar o en su defecto por 6 meses más.
- Pago de salarios, prestaciones sociales e indemnizaciones laborales, en cuantía equivalente al 5% del valor del aporte, por el plazo de la relación contractual y 3 años más.

Esta garantía deberá ostentar en calidad de asegurado al MINISTERIO DE CULTURA y de beneficiarios al MINISTERIO DE CULTURA, el MINTIC y el FONTIC. Además de lo anterior, el MINISTERIO DE CULTURA podrá solicitar las garantías que a bien tenga que garanticen la destinación y ejecución de los recursos del presente convenio.

4. Certificación bancaria, cuya expedición no supere los treinta (30) días a la fecha de presentación de los documentos a la convocatoria.
5. Documentos de propiedad intelectual:
  - a. Copia del documento de registro del proyecto ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor o el documento de constancia del trámite del registro<sup>10</sup>.
  - b. Formato de autorización de uso de las obras presentadas.
  - c. Formato en el cual el ganador declaró que el *software* que se utilizará en el desarrollo del proyecto es licenciado.
6. Formato SIIF diligenciado.
7. RUT actualizado.

Si se llegase a comprobar que los documentos allegados en alguna propuesta inducen a error en la toma de decisiones por parte de los jurados durante cualquier momento del proceso, se retirará al participante de la convocatoria y quedará inhabilitado para participar en cualquiera de las convocatorias del Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura o del Ministerio TIC por cinco (5) años.

## DERECHOS Y DEBERES DE LOS GANADORES

Los participantes que a juicio del jurado resulten ganadores para el desarrollo de los contenidos en las diversas categorías de la presente convocatoria quedarán sujetos al marco general de derechos y deberes que se precisan a continuación. Estos lineamientos serán incorporados al acto administrativo de otorgamiento de los recursos.

<sup>10</sup> El registro de obras se puede hacer en línea en la siguiente dirección: <http://www.derechodeautor.gov.co/tutorial>

## DERECHOS DE LOS GANADORES

- Ser los titulares de los derechos patrimoniales de los proyectos ganadores, salvo aquellas afectaciones y licencias que expresamente confieren al Fondo TIC y al Ministerio de Cultura.
- Recibir el documento que los acredita como ganadores para el desarrollo de los contenidos, en la respectiva categoría.
- Recibir los recursos de coproducción en los montos señalados, previo cumplimiento de los requisitos establecidos para los giros y pagos, además de destinar los mismos única y exclusivamente al desarrollo del proyecto ganador.
- De conformidad con lo dispuesto en el literal l, inciso 3° del artículo 5° del Decreto 1512 de 1985, *“Por el cual se reglamenta el artículo 30 de la ley 9 de 1983 y se dictan normas en materia de retención en la fuente”*, los pagos que correspondan a premios en concurso o certámenes de carácter científico, literario, periodístico, artístico o deportivo reconocidos por el Gobierno Nacional no se encuentran sometidos a retención por otros ingresos, sin perjuicio que en el momento de presentar la declaración de renta el contribuyente deba reportar este ingreso como gravado y por ende liquidar el impuesto sobre la ganancia ocasional.
- Recibir asesoría y seguimiento a la ejecución de los proyectos ganadores, por parte del Comité Técnico conformado por dos (2) personas de la Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura y dos (2) delegados del Fondo TIC.
- Los demás que se señalen en la respectiva categoría.

**Nota:** En ningún caso los Ministerios de TIC y de Cultura se harán responsables de intermediaciones o negociaciones privadas que los ganadores realicen con terceros, con relación a los recursos otorgados.

## DEBERES DE LOS GANADORES

- Aportar la propuesta creativa, en las cantidades y forma establecidas y presentadas en la convocatoria. Los recursos económicos, humanos y técnicos utilizados para la formulación y diseño de dicha propuesta creativa y el piloto o prototipo funcional, se consideran aporte de los ganadores al desarrollo del proyecto.
- Contar con recursos propios para iniciar el desarrollo de la propuesta desde la fecha en que se notifica el acto administrativo del Ministerio de Cultura que los acredita como **ganadores**. En todo caso, los desembolsos se realizarán según disponibilidad de los recursos de acuerdo con el Programa Anual de Caja –PAC–.

- Destinar el cien por ciento (100%) del monto recibido para la ejecución de la propuesta aprobada por los jurados.
- Acatar las recomendaciones efectuadas por los jurados.
- Presentar los documentos y soportes requeridos para la legalización y ejecución del proyecto de acuerdo con la Ley y los procedimientos del Fondo TIC.
- Aceptar por escrito ante el Fondo TIC los recursos de coproducción otorgados y aportar dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes a la comunicación de su selección los documentos requeridos por el Fondo TIC, para la formalización y entrega de los recursos asignados.
- Aceptar el tutor asignado por el Comité Técnico, según el perfil sugerido por el jurado en su deliberación. El tutor elegido acompañará el proceso de producción desde el momento de su nombramiento hasta la entrega final del proyecto. El tutor podrá recibir una remuneración de hasta el diez por ciento (10%) del monto de los recursos otorgados por los Ministerios para la **coproducción**, sin que esta supere la suma de doce millones de pesos (\$12.000.000). La cifra será acordada entre el tutor y el equipo a asesorar. *Nota 1:* La remuneración del tutor debe ser relacionada en el presupuesto general y se obtendrá de los recursos otorgados. *Nota 2:* En ningún caso los Ministerios de TIC o de Cultura se harán responsables de este pago. *Nota 3:* Los tutores no podrán ser ni jurados, ni participantes de alguna de las categorías de la convocatoria Crea Digital 2017. Los tutores pueden asesorar uno o más proyectos siempre y cuando cuenten con disponibilidad para el acompañamiento técnico y administrativo que los proyectos requieran.
- En la eventualidad de que el proyecto originalmente presentado requiera ajustes, el ganador los aceptará y los realizará con los requerimientos que le formulen los jurados o los Ministerios de TIC y de Cultura. Estos deben ser consignados en el acta de veredicto de ganadores de la respectiva categoría.
- Tanto los compromisos iniciales, como los cambios solicitados por los jurados a estos deben quedar registrados en una carta de compromiso firmada por los tutores y los ganadores, en la que se haga un inventario de los productos finales entregables detallados en términos de cantidad, calidad y número de versiones para las distintas formas de circulación.

*Nota:* En caso que el jurado no haga ningún cambio a los entregables, se asume que estos serán los mismos de la propuesta inicial, así el monto asignado no sea el mismo que el ganador haya solicitado.

- Someter a consideración y aprobación del Comité Técnico cualquier cambio en el equipo de trabajo, especialmente de los cargos consignados en el punto “*Antecedentes del equipo de trabajo*”.

- Velar porque el proyecto ganador no sufra ningún cambio en su desarrollo y producto final. En caso de situaciones de fuerza mayor, someter a consideración del Comité Técnico las modificaciones del proyecto inicial presentado y aprobado por los jurados en la convocatoria, así como de los entregables finales consignados en la carta de compromisos solicitada.
- Otorgar crédito a los Ministerios de TIC y de Cultura en los productos finales y mencionar que el proyecto fue realizado con el apoyo de estas entidades, en cualquier escenario, actividad o publicación donde se adelanten labores de difusión de la misma. Para publicaciones o material impreso se deben acoger los lineamientos contenidos en los Manuales de Imagen de los Ministerios de TIC y de Cultura, así como del Gobierno Nacional y se deberá solicitar la aprobación a estas entidades antes de su impresión o divulgación.
- Enviar los informes pactados y/o requeridos para el trámite de sus pagos, en los tiempos establecidos en el acto administrativo de otorgamiento de los recursos y en la carta de aceptación, así como el cumplimiento de las obligaciones contraídas y con la información solicitada en cada categoría.
- No podrán ceder en ningún caso los recursos asignados o el desarrollo del proyecto a terceros, si bien esto no impide la contratación de personal externo o adicional al equipo de trabajo relacionado en el proyecto para apoyar parcialmente la coproducción en alguna de sus etapas o componentes.
- Los proyectos se deben realizar en los tiempos establecidos para cada categoría, de conformidad con los términos del acto administrativo de otorgamiento de los recursos de coproducción, emitido por el Ministerio de Cultura.
- El producto final entregado debe ser coherente con la propuesta inicial, mediante la cual el ganador se inscribió y fue seleccionado en la convocatoria y con las recomendaciones o ajustes que el jurado haya hecho. En ningún caso puede ser una versión inferior o editada por motivos distintos a los que pudiese haber presentado el jurado en el momento de la sustentación.
- El producto final sin excepción deberá ser entregado por los creadores de contenidos (**ganadores**) incluyendo los archivos finales optimizados para la(s) plataforma(s) a la(s) que corresponda el producto, *so pena* de hacer efectiva la póliza de cumplimiento otorgada por el mismo. El entregable final deberá ser recibido por el Fondo TIC mediante algún dispositivo o forma de almacenamiento físico. Si el producto contiene algún objeto del cual dependa su funcionalidad, se debe hacer entrega de este. No obstante, según los requerimientos de las categorías, el producto final deberá también relacionarse en las plataformas web y los *market stores* o directorios



de descarga, acceso o instalación pertinentes en que estará disponible para los usuarios. En algunas categorías se mencionan condiciones específicas relacionadas con los formatos y mecanismos de entrega de los productos finales. Es deber de los **ganadores** cumplir a cabalidad dichas especificaciones.

- Responder por las obligaciones fiscales en que se incurra durante la ejecución del proyecto. Los ganadores deben mantenerse informados de los compromisos que le corresponden según su naturaleza jurídica.
- Atender las invitaciones hechas por los Ministerios de TIC y de Cultura a las sesiones, charlas y talleres de socialización en los lugares del territorio nacional en los cuales se dé a conocer la experiencia exitosa como creador y ganador de la convocatoria CREA DIGITAL 2017.
- Atender la asesoría y poner en práctica las recomendaciones brindadas por los expertos en comercialización y monetización de contenidos digitales, asignados por los Ministerios de TIC y Cultura.
- Hacer parte del banco de experiencias exitosas, *Testimonios* del Ministerio de Cultura publicado en la página web [www.mincultura.gov.co](http://www.mincultura.gov.co) opción Programa Nacional de Estímulos. Para ello debe entregar un (1) testimonio escrito de máximo doscientas (200) palabras en formato digital, e imágenes sobre el trabajo realizado, que reflejen los beneficios obtenidos con los recursos otorgados.
- Entregar la ficha **documental de su producto** y el material gráfico y audiovisual para la difusión y promoción de los contenidos en medios de comunicación, cuando le sea solicitado.

## DEVOLUCIÓN DE LAS COPIAS DE PROYECTOS

El Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura conservará una (1) copia del proyecto presentado, que servirá para investigaciones, estudios y diagnósticos, y para establecer las necesidades del sector cultural y ajustar convocatorias futuras.

Los equipamientos tecnológicos adjuntados adicionalmente, distintos a la copia del proyecto, (*hardware* especializado, dispositivos electrónicos o robóticos, equipos de informática, entre otros) podrán ser retirados por el participante o por quien este delegue, mediante autorización escrita y firmada durante el mes siguiente a la expedición del acto administrativo del Ministerio de Cultura que acredite a los ganadores.

Los Ministerios de TIC y de Cultura no se responsabilizan de la devolución de los equipamientos tecnológicos adicionales, vencidos los términos anteriormente expuestos.

## CONSIDERACIONES GENERALES

- No se concederán prórrogas para el desarrollo de los proyectos. Salvo casos de fuerza mayor o caso fortuito, debidamente probados por el ganador. Esta situación se deberá dar a conocer a los Ministerios de TIC y de Cultura, quienes deberán avalarla autorizando o negando expresamente la prórroga. Los proyectos se deben realizar en los tiempos establecidos por cada categoría a partir de la notificación del acto administrativo por parte del Ministerio de Cultura que designa a los ganadores.
- Cuando se compruebe que la información contenida en los documentos que componen la propuesta no es veraz o no corresponde con la realidad, se retirará al participante, siempre que la mencionada inconsistencia le hubiese permitido cumplir con un requisito de participación o mejorar la propuesta para efectos de la evaluación. No obstante, lo anterior, los Ministerios de TIC y de Cultura formularán denuncia penal ante las autoridades competentes, si hay lugar a ello.
- El giro de los recursos de coproducción a los *ganadores* está sujeto a:
  - La expedición del acto administrativo que designa a los ganadores.
  - La entrega completa por parte de los ganadores, de los documentos que solicite el Fondo TIC, en las fechas que se definan.
  - La disponibilidad de los recursos de acuerdo al Programa Anual de Caja –PAC– asignado al Fondo TIC.
- Para el caso de aquellos ganadores que por motivos de fuerza mayor o caso fortuito, ajenos a los Ministerios de TIC y de Cultura, hayan recibido algún monto por concepto de los recursos de coproducción correspondientes y no puedan ejecutar el proyecto aprobado por los jurados dentro de los términos establecidos, deberán renunciar por escrito a los recursos otorgados, reintegrar los recursos a la cuenta que establezca el Fondo TIC para tal fin, dentro de los treinta (30) días siguientes a la aceptación de la renuncia y remitir copia de la consignación al PNE y al Fondo TIC.
- Para el caso de aquellos ganadores que por motivos de fuerza mayor o caso fortuito, ajenos a los Ministerios de TIC y de Cultura, no puedan recibir los recursos de coproducción correspondientes dentro del mes siguiente a la expedición del acto administrativo que designa a los ganadores, el Fondo TIC dará por terminado el compromiso de manera unilateral, mediante acto administrativo, sin perjuicio de hacer efectivas las garantías de ser el caso y de las acciones legales a que haya lugar y ejecutará los recursos.
- En caso de que un ganador incumpla con los compromisos asumidos en las fechas y condiciones establecidas en la presente convocatoria,

los Ministerios de TIC y de Cultura procederán a solicitarle mediante acto administrativo el reintegro de la totalidad de los recursos a la cuenta que establezca el Fondo TIC para tal fin, dentro de los treinta (30) días siguientes de la notificación de dicho acto, y remitir copia de la consignación al PNE y al Fondo TIC. En caso de no recibir el reintegro de los recursos en el plazo otorgado, los Ministerios de TIC y de Cultura agotarán el procedimiento administrativo coactivo correspondiente.

- Los ganadores que no cumplan a cabalidad con la entrega de los informes en los tiempos establecidos en cada categoría, quedarán automáticamente inhabilitados para presentarse a las Convocatorias del Programa Nacional de Estímulos 2018, salvo casos de fuerza mayor o caso fortuito, debidamente acreditados ante los Ministerios de TIC y de Cultura.

## **PROTECCIÓN DE DATOS (HABEAS DATA)**

El formulario de participación contiene una casilla de autorización (o no) para que los Ministerios de TIC y de Cultura de manera voluntaria, previa, explícita, informada e inequívoca realicen la recolección, almacenamiento, uso, circulación, supresión, intercambio y en general, tratamiento de la propuesta presentada y sus datos personales. Esta información es, y será utilizada en el desarrollo de las funciones propias de los Ministerios de TIC y de Cultura en su condición de entidades públicas colombianas y no generará ganancias personales o para beneficio de otros, siempre y cuando el participante lo autorice de manera expresa.

Para conocer más sobre la política de tratamiento de datos personales de los Ministerios de TIC y de Cultura, puede ingresar a <http://www.mintic.gov.co> o <http://www.mincultura.gov.co>

- Animatic.** Es la animación del *storyboard*. Se anima la secuencia narrativa propuesta en el *storyboard* (cuadro a cuadro). Generalmente se monta acorde a una banda sonora que contiene voces y música.
- ATL *Above the Line*** (sobre la línea). En publicidad, este término hace referencia a las estrategias de mercadeo y promoción de marca convencionales, sustentadas en los medios masivos de comunicación.
- BTL *Below the Line*** (bajo de la línea). Contrario al ATL, consiste en la promoción de marca dirigida a segmentos específicos de la población por medio de técnicas poco convencionales, con altas dosis de creatividad e innovación que garanticen una experiencia distinta y memorable para el potencial consumidor.
- Comité Técnico.** Comité integrado por dos (2) funcionarios del Ministerio TIC y dos (2) funcionarios del Ministerio de Cultura, quienes velan por el cumplimiento del convenio entre los Ministerios y coordinan cada etapa del proceso y la ejecución de la convocatoria Crea Digital.
- Distribución al público.** Puesta a disposición del público del original o copias del contenido mediante su venta, alquiler, préstamo o cualquier otra forma.
- eBook.** Libros digitales interactivos *-eBooks-*, cuyos contenidos interactivos y multimediales pueden ser visualizados en dispositivos creados para tal fin como un computador portátil o fijo, un móvil inteligente (teléfónico o no telefónico), un lector de libros electrónicos y, en general cualquier dispositivo que posea pantalla, memoria y capacidad técnica para visualizar esta clase de contenidos.
- Ficha del proyecto.** Documento que contiene la descripción del contenido. Brinda datos como el título, la sinopsis, año de producción, *staff* de producción, público objetivo, plataforma de circulación y género, entre otros.
- Fondo TIC.** Fondo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Entidad adscrita al Ministerio TIC con autonomía administrativa y financiera. Su funcionamiento, administración, dirección y representación se lleva a cabo a través de personal del Ministerio TIC. Su propósito esencial es, de una parte, cobrar, recaudar y administrar los ingresos que percibe por concepto de las contraprestaciones establecidas a los diversos operadores de servicios y actividades de telecomunicaciones, de otra, financiar con cargo a dichos recursos los planes, programas y proyectos de TIC sociales que disponga el Gobierno Nacional a través del Ministerio TIC, y finalmente realizar seguimiento a los programas y proyectos que son objeto de **financiación**.

**Inédito.** Contenido que no ha sido producido, ni **distribuido al público**<sup>11</sup> en ningún medio de comunicación análogo o digital. Ninguno de los componentes del universo propuesto corresponde a un proyecto ya existente. El prototipo o piloto presentado a la Convocatoria CREA DIGITAL 2017 debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de otro desarrollo existente, ni es un contenido integrante de una estrategia *transmedia*<sup>12</sup> que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.

**Piloto.** Se entiende como el primer episodio producido de una serie de TV (de animación en este caso). Es la muestra “tentativa” del universo comunicativo, técnico y estético que desarrollará el contenido, y que da cuenta de su pertinencia y calidad. Posee la información relevante para validar la viabilidad de la producción en términos de inversión económica, tiempos de realización y recursos necesarios. Como principal carta de presentación, muestra los recursos narrativos que despiertan el interés de quien lo ve en seguir frente a la pantalla. Cuando se muestra a grupos de audiencia, el piloto es la principal herramienta para decidir si se hace o no una serie.

**Pitch.** Presentación verbal, corta y creativa de un proyecto ante un jurado. El objetivo del *pitch* es cautivar al jurado. Su éxito depende del interés generado en el jurado y de la claridad de exposición del proyecto frente a las condiciones temporales y temáticas que son previamente designadas.

**Project Design Document.** Documento de presentación donde se describe conceptual, artística, funcional, técnica y económicamente un proyecto. Este documento debe contener todos los elementos que den cuenta de la propuesta para poder juzgar su viabilidad y usabilidad.

**Prototipo.** Modelo o muestra del contenido, que busca convencer sobre la conveniencia de su producción. Es de “baja fidelidad” cuando es muy distinto al resultado esperado, cuando se hace con insumos distintos a los que se utilizarán en el producto final como por ejemplo: presentar desarrollos para contenidos digitales en lápiz y papel. Es de “alta fidelidad” cuando son muy parecidos al producto final y utilizan los mismos insumos.

**Prototipo funcional.** Muestra de la funcionalidad del *software*, que se utiliza para entenderlo y clarificar su viabilidad. Es el modelo de un sistema que presenta las características del sistema final o parte de ellas. Debe ser operativo y realizar las acciones que se le solicitan. Ayuda a definir alternativas funcionales para los usuarios.

---

<sup>11</sup> Ver glosario pg. 28.

<sup>12</sup> Ver glosario pg. 28.

**Rich Media.** Es un concepto para designar contenidos accesibles desde varios puntos de vista. Técnicamente, un contenido *rich media* es descargable, ejecutable, insertable; también puede cumplir con todas esas características al tiempo. Los contenidos abordados son altamente interactivos y le permiten una comprensión rápida al usuario sobre su funcionamiento, ofreciéndole además alternativas de navegación descriptivas e incluyentes en relación con diversidades funcionales como la debilidad o ausencia de escucha.

**Transmedia.** Forma de narración a través de estéticas y tecnologías diversas, por medio de articulaciones de estas, que como condición deben ser al mismo tiempo auto-sostenibles (tener sentido por sí mismas) y realizar una contribución original al sistema narrativo como un todo. La narración debe tener un claro equilibrio tanto para el espectador que consume una de sus articulaciones por primera vez, como para el que ya ha conocido otras partes de la historia, quien debe encontrar elementos que mejoren la experiencia.

**Tutor.** Persona que acompaña el proceso de producción del proyecto ganador. Tiene un rol de interlocutor entre los Ministerios y el equipo de producción. El perfil del tutor es indicado por los jurados según los aspectos por mejorar en la concepción del proyecto. El Comité Técnico, acuerda la asignación de un tutor, adaptada a las necesidades de cada proyecto.

**Ecosistema Digital.** Es un modelo desarrollado por el Banco Mundial para la sociedad y sus interacciones. Al hacer esto, se puede analizar cuál es el estado de cada uno de estos componentes en el país y diseñar estrategias para incentivarlos. Además, el Ecosistema Digital permite ver de una manera más completa el panorama de Internet, sin concentrarse exclusivamente en el desarrollo de infraestructura y servicios de comunicaciones, sino incluyendo también el desarrollo de aplicaciones y contenidos locales, y la apropiación de las TIC por parte de los usuarios, para estimular la demanda.

Los cuatro componentes del Ecosistema Digital son:

**Aplicaciones:** Herramientas informáticas que le permiten a los usuarios comunicarse, realizar trámites, entretenerse, orientarse, aprender, trabajar, informarse y realizar una serie de tareas de manera práctica y desde distintos tipos de terminales como computadores, tabletas o celulares.

**Usuarios:** Los usuarios emplean las aplicaciones e indirectamente los servicios e infraestructura para consumir y producir información digital. Los usuarios en este ecosistema somos todos los que usamos Internet, telefonía celular o cualquier otro medio de comunicación digital.

**Infraestructura:** Corresponde a los elementos físicos que proveen conectividad digital. Algunos ejemplos son las redes de fibra óptica

digital nacional, las torres de telefonía celular con sus equipos y antenas, y las redes de pares de cobre, coaxiales o de fibra óptica tendidas a los hogares y negocios.

**Servicios:** Los servicios ofrecidos por los operadores hacen uso de la infraestructura y permiten desarrollar la conectividad digital. Algunos ejemplos de servicios son el servicio de Internet, el servicio de telefonía móvil o el servicio de mensajes de texto (SMS).

## IV. CATEGORÍA I

### COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE VIDEO

Fecha de apertura:	23 de marzo de 2017
Fecha de cierre:	26 de abril de 2017
Publicación de resultados:	26 de julio de 2017
Cuantía:	Se entregará un total de setecientos millones de pesos (\$700'000.000) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores a siete (7) ganadores
Duración:	Hasta el 30 de noviembre de 2017
Contacto:	<a href="mailto:culturadigital@mincultura.gov.co">culturadigital@mincultura.gov.co</a>

#### OBJETO

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas y económicas, para la coproducción de Juegos de Video **inéditos**<sup>13</sup> para diferentes plataformas, con fines culturales, educativos y comerciales.

Los proponentes deben tener en cuenta que los juegos de video serán distribuidos en tecno-centros, portales, bibliotecas, casas de cultura, bancos de contenidos y medios públicos, entre otros. El énfasis temático de los productos debe apuntarle a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes (Ver Anexo 5 *Lineamientos de la Dirección de Artes para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales*, páginas 66-67), difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

Esta convocatoria está dirigida a entidades o empresas que requieran apoyo financiero para desarrollar un Juego de Video que esté en fase de formulación terminada, es decir, que cuente con el documento de diseño del juego *-Project Design Document-*<sup>14</sup> y el **prototipo funcional**<sup>15</sup> de este.

Los juegos de video que se presenten a esta convocatoria deben ser pertinentes para el **Ecosistema Digital Colombiano**<sup>16</sup> y no pueden contener

<sup>13</sup> Ver glosario, pg. 28.

<sup>14</sup> Ver glosario pg. 28.

<sup>15</sup> Ver glosario pg. 28.

<sup>16</sup> Ver glosario pg. 28.



escenas o mensajes que puedan perjudicar el desarrollo físico, mental o moral de los menores, ni que fomenten la violencia, el odio, el desprecio o la discriminación por motivos de nacimiento, etnia, sexo, religión, nacionalidad, opinión o cualquier otra circunstancia.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y específicamente, en la presente categoría, entidades o empresas que cuenten con un proyecto en etapa de formulación completa y un **prototipo funcional**<sup>17</sup> de los juegos de video. Las entidades o empresas deben demostrar experiencia en la producción de juegos de video y además estar en condiciones de coproducir el desarrollo de los contenidos.

## DOCUMENTOS REQUERIDOS

### ADMINISTRATIVOS

Remitirse a los requisitos generales de participación (páginas 9-27).

### PARA EL JURADO

Una (1) copia impresa y argollada y dos (2) copias idénticas en forma digital CD, DVD, memoria USB o disco externo, que deben incluir los siguientes documentos:

**Nota:** La copia digital debe ser organizada adjuntando los archivos de la forma descrita en el Anexo 2: Protocolo de envío de documentos digitales (ver página 58).

1. Resumen ejecutivo del proyecto, que no exceda las quinientas (500) palabras.
2. **Ficha del proyecto**<sup>18</sup> correctamente diligenciada (Ver Anexo A, *Ficha del proyecto Categoría I: Coproducción para el Desarrollo de Juegos de Video*, páginas 37-39). **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica, no se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**

---

<sup>17</sup> Ver glosario pg. 28.

<sup>18</sup> Ver glosario, pg. 28.

3. **Prototipo.** Debe ser **funcional**.<sup>19</sup> No se aceptarán **prototipos** publicados o almacenados en cualquier tipo de servicio de Internet. El prototipo debe mostrar la mecánica de la interfaz del producto y debe dar una idea de cómo espera verse el producto una vez esté terminado, acorde y coherente con lo escrito en el Anexo A. Debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de otro desarrollo existente, ni es un contenido integrante de una estrategia *transmedia* que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.
4. **Requerimientos técnicos especiales.** En caso de requerirse *software* o equipamiento especial, para la correcta visualización y escucha del prototipo, el participante deberá proporcionar los elementos necesarios para que el jurado pueda evaluar el trabajo. El equipamiento será devuelto a solicitud del participante una vez finalizado el trabajo del jurado, dentro del plazo estipulado en las condiciones de esta convocatoria.
5. **Cronograma general** (Ver Anexo 3: *Modelo de cronograma*, página 59): Hasta dos (2) meses, contados a partir de la notificación de los resultados, para presentar la primera versión del juego que se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y hasta dos (2) meses más para labores de ajustes del juego, luego de las primeras pruebas con la población piloto presentada en el cronograma, los cuales se consideran, para efectos de la convocatoria, aporte del ganador.
6. **Presupuesto general desglosado** (Ver Anexo 4: *Modelo de presupuesto*, páginas 60-65): Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia, y cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que corresponda. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información sobre:
  - a. Inversión propia en la etapa de planeación.
  - b. Materiales e insumos.
  - c. Costo del recurso humano que intervendrá.
  - d. Monto solicitado para la coproducción.

**Nota:** En ningún caso, se deben cargar al presupuesto del Fondo TIC, rubros o actividades que ya se hayan desarrollado, ello debe entrar como parte de la cofinanciación. Igualmente, no se aceptarán rubros destinados a circulación o difusión del producto o que no tengan relación directa con el desarrollo del proyecto.

---

<sup>19</sup> Ver glosario. pg. 28.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

***Pertinencia.*** Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta y el uso creativo de la tecnología. Evalúa la relación del juego con los objetivos culturales y/o educativos, y con los propósitos públicos de esta convocatoria. También con las condiciones de infraestructura del **Ecosistema Digital colombiano**.

***Solidez y calidad.*** Evalúa el estado actual del desarrollo, la claridad en la redacción de la propuesta, sus tareas y metas, y la coherencia entre los alcances del proyecto, el cronograma, y el presupuesto. Sus debilidades y amenazas. Evalúa también la originalidad de la idea del juego de video respecto a otros antecedentes; los aspectos creativos como la música, la historia, el diseño de personajes, niveles, etc.; la mecánica de juego; la usabilidad y diseño de usuario, la forma de visualización (2D o 3D), el género (RPG, aventura gráfica, estrategia en tiempo real, plataformas, etc.), el diseño de interfaces, la interactividad y recursos multimediales.

***Potencial comercial.*** Evalúa la efectividad de la propuesta de comercialización. Su capacidad para atraer y retener a un mercado claramente identificado. Las posibilidades que tiene de monetizarse y su sostenibilidad y crecimiento comercial a corto y mediano plazo. También se evalúan sus diferencias con la competencia y el enfoque del *marketing* y la estrategia de distribución del contenido.

## DERECHOS DE LOS GANADORES

Los recursos de coproducción son aportados por el Fondo TIC, entidad responsable de girarlos a los ganadores. Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores recibirán el monto de los recursos así:

- Un primer desembolso equivalente al cuarenta por ciento (40%) del total del aporte del Fondo TIC, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del Gasto expedido por el Fontic, que acoge el veredicto de los ganadores y la entrega por parte del ganador de los siguientes documentos: plan de trabajo ajustado a los comentarios del jurado, cuando haya lugar a ellos; presupuesto original y presupuesto ajustado, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas; carta del tutor en la que se avale tanto el plan de trabajo como el presupuesto ajustado; certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

Por tanto, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del Comité Técnico del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, en la que conste que el proyecto se ajustó de acuerdo con las recomendaciones del jurado. En caso de no existir comentarios de parte de los jurados, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del Comité Técnico del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, que avale las condiciones del proyecto.

- Un segundo desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) del total del aporte del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos: informe parcial de actividades y avances; presupuesto original y/o presupuesto ajustado, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas y siendo esta la última oportunidad para efectuar un cambio en el presupuesto; carta del tutor en la que avale tanto el informe de actividades y avances, como el presupuesto ajustado; certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.
- Un tercer y último desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) del total del aporte del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos: informe de actividades y avances a la fecha que incluye un ejecutable del contenido *offline* que debe demostrar que el producto es funcional; último presupuesto aprobado por el tutor, correspondiente al entregado para el segundo desembolso; carta del tutor en la que se avale informe de actividades y avances a la fecha; informe financiero de los recursos desembolsados a la fecha, con los respectivos soportes; certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

## DEBERES DE LOS GANADORES

Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores en la presente categoría deberán entregar el resultado final en un dispositivo de almacenamiento, además de relacionar las instrucciones de uso e instalación y los directorios de descarga, de acceso o instalación pertinentes, tales como plataformas web, *markets* o *stores*, aspecto a considerar en la destinación presupuestal del proyecto.

**Título del juego de video****Persona jurídica que presenta el proyecto****Resumen ejecutivo del proyecto**

Escriba la sinopsis del juego de video; se trata de una descripción general en que explique la idea central o concepto en que está sustentado y el reto a resolver por los usuarios.

**Extensión:** el resumen ejecutivo debe desarrollarse en **máximo** una (1) página y no podrá exceder las quinientas (500) palabras.

**Target y propósito público**

Describa el público objetivo al que se dirige el juego de video y la forma en que el proyecto le apunta a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes, difusión y conservación del patrimonio material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

**Extensión:** **máximo** doscientas cincuenta (250) palabras.

**Motivación de su propuesta y fundamentos conceptuales**

¿Qué lo motiva a presentar este proyecto? Justificación de la pertinencia de la propuesta conceptual, pedagógica y/o técnica en el contexto del Ecosistema Digital colombiano y en el contexto socio-económico y educativo del público al que va dirigido, teniendo en cuenta el interés de lograr la mayor penetración posible en los circuitos culturales, educativos y de apropiación de TIC del país.

**Extensión:** **máximo** una (1) página.

**Antecedentes y originalidad del juego de video**

Indicar si existen antecedentes locales e internacionales del tipo de juego de video a desarrollar e indicar las ventajas y desventajas de la aplicación en relación con propuestas similares.

**Extensión:** **máximo** una (1) página.

**Diagnóstico y estado de desarrollo del juego de video**

En este punto se deben presentar debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades del juego de video en el horizonte tecnológico y en el contexto socio-cultural y de infraestructura en el que se inscriben los usuarios modelo o público objetivo del aplicativo. Describa también la etapa de desarrollo en la que se encuentra el proyecto.

**Extensión:** **máximo** una (1) página.

## Documento de diseño del juego de video (*Game Design Document*)

Desarrolle en este campo los siguientes elementos:

- Descripción de la estructura/mecánica del juego.
- Descripción de la narrativa del juego (escenarios y personajes: biblia, objetivos de los personajes principales, historia, etc.).
- Descripción de la interfaz en su estado ideal. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes u otros elementos a juicio del participante.
- Descripción técnica del juego: descripción del sistema operativo y plataforma(s) donde podrá ser operado el juego, si el juego tiene soporte multiusuario e integraciones con redes sociales.
- Escenarios para la distribución del juego de video: *markets*, *stores* o directorios de descarga, acceso o instalación pertinentes en que estará disponible el juego de video.

**Extensión:** máximo tres (3) páginas.

### Objetivos de los recursos de coproducción

Mencione los objetivos del proyecto en desarrollo, explicando lo que se pretende desarrollar o implementar para la finalización del juego de video.

Indique los métodos y las técnicas que habrán de utilizarse para el logro de los objetivos propuestos, la descripción de la metodología debe permitir la comprensión, desde el punto de vista tecnológico, de las características centrales del proyecto. Este punto, por lo tanto, debe enunciar las etapas a seguir para el logro de los objetivos propuestos, la secuencia de tales etapas y una explicación de los aspectos tecnológicos más destacados de cada uno de ellos.

**Extensión:** máximo dos (2) páginas.

### Propuesta técnica o plan de producción

Realice una descripción concreta de las estrategias de producción que serán implementadas durante las diferentes fases de la producción. Deberán ser expuestos aspectos como flujo de trabajo, metas de producción, recursos artísticos y técnicos, desde la perspectiva del productor ejecutivo, siendo coherentes con lo propuesto en el cronograma y el presupuesto.

**Extensión:** máximo tres (3) páginas.

### Soportes de avance o tracción (opcional)

En caso de que el prototipo del juego de video haya sido puesto a prueba, mencionar soportes de avance o tracción obtenidos que ayuden a validar las hipótesis sobre su viabilidad, novedad, necesidad. (Por ejemplo: encuestas, cifras de descarga o usuarios de la versión "alfa" o versión inicial del juego de video, comentarios de usuarios, o cualquier otro método que haya sido usado para probar su éxito).

**Extensión:** máximo tres (3) páginas.

### Entregables

El proponente deberá referenciar puntualmente los productos que se compromete a entregar una vez terminado el proyecto en el tiempo establecido por la convocatoria. Deberá describir las características técnicas y el alcance (en términos de cantidad, calidad, y número de versiones para las distintas formas de circulación etc.).

**Extensión:** máximo una (1) página.

### Alcance detallado de los entregables

El proponente deberá describir las características técnicas y el alcance de los productos que se comprometieron a entregar (en términos de cantidad, calidad, y número de versiones para las distintas formas de circulación etc.).

**Extensión:** máximo una (1) página.

### Estrategias de comercialización

Debe dar cuenta de las actividades que realizará para comercializar y monetizar su producto final. Describa cómo piensa llegar a los diferentes mercados y clientes potenciales y sus objetivos financieros y de crecimiento económico. También describa sus ventajas ante la competencia y la estrategia de distribución del contenido.

**Extensión:** máximo una (1) página.

### Equipo de trabajo

Mencione los antecedentes y la experiencia previa de las personas que ocupan los cargos directivos y los técnicos líderes, especificando el rol dentro del proyecto.

**Extensión:** máximo una (1) página.

Esta información debe estar respaldada por las hojas de vida o currículos del equipo del proyecto, que pueden ser anexadas en un directorio (carpeta) digital o especificando las URL (direcciones) relativas a sitios web y redes de profesionales tales como LinkedIn, Xing, Viadeo, entre otras. No es necesario anexar certificaciones laborales o de estudio a las hojas de vida.

**Recuerde que esta ficha (anexo) hace parte de la documentación requerida para el jurado; tenga en cuenta que es necesario presentar los demás documentos en su totalidad (prototipo, cronograma y presupuesto) y que no hacerlo constituye causal de rechazo.**

## V. CATEGORÍA II

### COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE LIBROS DIGITALES INTERACTIVOS. (eBOOKS)

Fecha de apertura:	23 de marzo de 2017
Fecha de cierre:	26 de abril de 2017
Publicación de resultados:	26 de julio de 2017
Cuantía:	Se entregará un total de trescientos millones de pesos (\$300'000.000) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores a ocho (8) ganadores
Duración:	Hasta el 30 de noviembre de 2017
Contacto:	<a href="mailto:culturadigital@mincultura.gov.co">culturadigital@mincultura.gov.co</a>

#### OBJETO

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas y económicas, para la coproducción de libros digitales *-eBooks- inéditos*<sup>20</sup> sobre temáticas culturales o educativas. Se buscan libros digitales con altos estándares de diseño, desarrollo e interactividad, que resulten pertinentes para el *Ecosistema Digital colombiano*<sup>21</sup> y que puedan además conquistar mercados internacionales.

Los proponentes deben tener en cuenta que los *eBooks* serán distribuidos en bibliotecas, casas de cultura, tecno-centros, portales, bancos de contenidos y medios públicos, entre otros. El énfasis temático de los productos debe apuntarle a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes (Ver Anexo 5 *Lineamientos de la Dirección de Artes para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales*, páginas 66-67), difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

Esta convocatoria está dirigida a entidades o empresas que requieran apoyo financiero para desarrollar un *eBook* que esté en fase de formulación terminada, es decir, que cuente con el documento de diseño del *eBook - Project Design Document*-<sup>22</sup> y el *prototipo funcional*<sup>23</sup> de este.

<sup>20</sup> Ver glosario, pg. 28.

<sup>21</sup> Ver glosario pg. 28.

<sup>22</sup> Ver glosario pg. 28.

<sup>23</sup> Ver glosario pg. 28.



Es importante especificar que la categoría Libros Digitales (*eBooks*) de la presente convocatoria se centra en la creación de contenidos y no en la creación de *hardware* o dispositivos de lectura –*readers*– para *eBooks*. Tampoco se trata de financiar la digitalización de libros, sino el desarrollo de contenidos en versiones multimedia interactivas de acuerdo con las últimas tendencias del sector, que procuren una nueva experiencia *rich media*<sup>24</sup> al usuario final, incluso puede incluir la concepción de una fase contributiva.

Los proyectos ganadores deben ser pertinentes para el **Ecosistema Digital colombiano**<sup>25</sup>, contemplar los componentes de una narrativa multimedia y no pueden contener imágenes o mensajes que puedan perjudicar el desarrollo físico, mental o moral de los menores, ni que fomenten la violencia, el odio, el desprecio o la discriminación por motivos de nacimiento, etnia, sexo, religión, nacionalidad, opinión o cualquier otra circunstancia.

Las empresas o entidades interesadas en esta convocatoria que resulten ganadoras, deberán entregar el resultado final en un dispositivo de almacenamiento, además de relacionar su publicación como plataforma web o como *app* en los directorios de descarga, de acceso o instalación pertinentes, tales como *markets* o *stores*, aspecto a considerar en la destinación presupuestal del proyecto. Los ganadores en esta categoría deberán además entregar una versión *lite* del libro digital en formato *ePub3* ó *HTML5*. Obedeciendo a criterios de acceso y circulación masiva en múltiples dispositivos, no está permitido presentar propuestas en esta categoría cuyo resultado final sea exclusivamente accesible desde *Flash* y/o *eBooks*.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y específicamente, en la presente categoría, entidades o empresas que cuenten con un proyecto en etapa de formulación completa, con el documento de diseño –*Project Design Document*–<sup>26</sup> y un **prototipo funcional** del *eBook*. Las entidades o empresas deben demostrar experiencia en la producción de libros digitales interactivos y además estar en condiciones de coproducir el desarrollo de los contenidos.

---

<sup>24</sup> Ver glosario. pg. 28.

<sup>25</sup> Ver glosario. pg. 28.

<sup>26</sup> Ver glosario pg. 28.

## DOCUMENTOS REQUERIDOS

### ADMINISTRATIVOS

Remitirse a los requisitos generales de participación (páginas 9-27).

### PARA EL JURADO

Una (1) copia impresa y argollada y dos (2) copias idénticas en forma digital CD, DVD, memoria USB o disco externo, que deben incluir los siguientes documentos:

**Nota:** La copia digital debe ser organizada adjuntando los archivos de la forma descrita en el Anexo 2: Protocolo de envío de documentos digitales (ver página 58).

1. Resumen ejecutivo del proyecto, que no exceda las quinientas (500) palabras.
2. **Ficha del proyecto**<sup>27</sup> totalmente diligenciada (Ver Anexo B, *Ficha del proyecto Categoría II: Coproducción para el desarrollo de libros digitales interactivos (eBooks)*, páginas 46-47). **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica, no se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
3. **Prototipo funcional del libro digital –eBook:** Deberá entregarse en un dispositivo de almacenamiento digital. No se aceptarán **prototipos funcionales** publicados o almacenados en cualquier tipo de servicio de Internet. El **prototipo funcional** debe contener mínimamente una muestra del libro digital con las siguientes condiciones: a. Al menos un personaje que dé cuenta del estilo de la ilustración y la animación (si la hubiera). b. Al menos un fondo que dé cuenta del estilo de la ilustración y la animación (si la hubiere). c. Un ejemplo de narración que dé cuenta de la interactividad y la forma de navegación. d. Muestra del diseño sonoro (si lo hubiere). e. El prototipo debe ir acompañado del *storyboard* de interactividad y narrativa de al menos uno de los fragmentos del **eBook**. Debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de otro desarrollo existente, ni es un contenido integrante de una estrategia *transmedia* que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.
4. **Requerimientos técnicos especiales.** En caso de que el **prototipo funcional**<sup>28</sup> requiera de *software* o equipamiento especial adicional

---

<sup>27</sup> Ver glosario pg. 28.

<sup>28</sup> Ver glosario pg. 28.

para su correcta visualización y ejecución, el participante deberá proporcionar los elementos necesarios para que el jurado pueda evaluar el trabajo. El equipamiento será devuelto a solicitud del participante una vez finalizado el trabajo del jurado, dentro del plazo estipulado en las condiciones de esta convocatoria.

5. **Obra objeto del eBook.** Deberá entregarse en su totalidad la obra escrita que aparecerá en el contenido. Deben incluirse los textos de diálogos, narraciones o descripciones que, aunque se representen en forma sonora o visual, provienen de la obra escrita que constituye la matriz fundamental del *eBook*.
6. **Registro de la obra objeto del eBook<sup>29</sup>.** Documento de registro de la obra objeto del *eBook*, obra literaria, expedido por la Dirección Nacional de Derechos de Autor. Dicho registro aplica en todos los casos, tanto si la obra objeto del *eBook* pertenece a los participantes como si pertenece a terceros autores. En caso de pertenecer a terceros debe anexarse también el documento de cesión de derechos respectivo, que cubra el uso de la obra de acuerdo con lo planteado en la ficha del proyecto presentado a la convocatoria.
7. **Cronograma general** (Ver Anexo 3: *Modelo de cronograma*, página 59): Hasta dos (2) meses, contados a partir de la notificación de los resultados, para presentar prototipo funcional de todo el *eBook* en el formato especificado, que se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y hasta dos (2) meses más para labores de ajustes del *eBook*, luego de las primeras pruebas con la población piloto presentada en el cronograma, los cuales se consideran para efectos de la convocatoria, aporte del ganador.
8. **Presupuesto general desglosado** (Ver Anexo 4: *Modelo de presupuesto*, páginas 60-65): Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia, y cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos que corresponda. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. El presupuesto debe dar información detallada sobre:
  - a. Inversión propia en la etapa de planeación.
  - b. Materiales e insumos.
  - c. Recursos humanos que intervendrán.
  - d. Monto solicitado para la coproducción.

**Nota:** En ningún caso, se deben cargar al presupuesto del Fondo TIC, rubros o actividades que ya se hayan desarrollado, ello debe entrar como parte de la cofinanciación. Igualmente no se aceptarán rubros destinados a circulación

---

<sup>29</sup> [http://derechodeautor.gov.co/registro-de-obras1?trk=profile\\_certification\\_title](http://derechodeautor.gov.co/registro-de-obras1?trk=profile_certification_title)

o difusión del producto o que no tengan relación directa con el desarrollo del proyecto.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

***Pertinencia.*** Evalúa la relación de la obra con los objetivos culturales y educativos, y los propósitos públicos de esta convocatoria. Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta y el uso creativo de la tecnología. También con las condiciones de infraestructura del **Ecosistema Digital colombiano**.

***Solidez y calidad.*** Evalúa la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, y la coherencia entre sus alcances, el cronograma, y el presupuesto. Sus debilidades y amenazas. Evalúa la originalidad de la idea frente a otros antecedentes similares, el tratamiento narrativo y estético, los textos, las ilustraciones y el diseño gráfico en general, la interactividad y recursos multimediales, la escalabilidad (que soporte múltiples plataformas, múltiples usuarios) y la usabilidad.

***Potencial comercial.*** Evalúa la efectividad de la propuesta de comercialización. Su capacidad para atraer y retener a un mercado claramente identificado. Las posibilidades que tiene de monetizarse y su sostenibilidad y crecimiento comercial a corto y mediano plazo. También se evalúan sus diferencias con la competencia y el enfoque del marketing y la estrategia de distribución del contenido.

## DERECHOS DE LOS GANADORES

Los recursos de coproducción son aportados por el Fondo TIC, entidad responsable de girar los recursos económicos a los ganadores. Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores recibirán el monto de los recursos así:

- Un primer desembolso equivalente al cuarenta por ciento (40%) del total del aporte del Fondo TIC, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del Gasto expedido por el Fontic, que acoge el veredicto de los ganadores y la entrega por parte del ganador de los siguientes documentos: plan de trabajo ajustado a los comentarios del jurado, cuando haya lugar a ello; presupuesto original y presupuesto ajustado, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas; carta del tutor en la que se avale tanto el plan de trabajo como el presupuesto ajustado; certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

- Por tanto, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del Comité Técnico del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, en la que conste que el proyecto se ajustó de acuerdo con las recomendaciones del jurado. En caso de no existir comentarios de parte de los jurados, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del Comité Técnico del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, que avale las condiciones del proyecto.
- Un segundo desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) del total del aporte del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos: informe parcial de actividades y avances; presupuesto original y/o presupuesto ajustado, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas y siendo esta la última oportunidad para efectuar un cambio en el presupuesto; carta del tutor en la que avale tanto el informe de actividades y avances, como el presupuesto ajustado; certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.
- Un tercer y último desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) del total del aporte del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos: informe de actividades y avances a la fecha que incluye un ejecutable del contenido *offline* que debe demostrar que el producto es funcional; último presupuesto aprobado por el tutor, correspondiente al entregado para el segundo desembolso; carta del tutor en la que se avale el informe de actividades y avances a la fecha; informe financiero de los recursos desembolsados a la fecha, con los respectivos soportes; certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

## DEBERES DE LOS GANADORES

Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, los proyectos ganadores deberán entregar el resultado final en un dispositivo de almacenamiento, además de relacionar su publicación como plataforma web o como *app* en los directorios de descarga, de acceso o instalación pertinentes, tales como *markets* o *stores*, aspecto a considerar en la destinación presupuestal del proyecto.

Los ganadores en esta categoría deberán además entregar una versión *lite* del libro digital en formato *ePub3* o *HTML5*. Obedeciendo a criterios de acceso y circulación masiva en múltiples dispositivos.



### Título del proyecto

### Persona jurídica que presenta el proyecto

### Resumen ejecutivo del proyecto

Escriba la sinopsis del libro digital; se trata de una descripción general en que explique la idea central o concepto en que está sustentado y el problema o necesidad que el libro digital busca atender.

**Extensión:** el resumen ejecutivo debe desarrollarse en **máximo** una (1) página y no podrá exceder las quinientas (500) palabras.

### Target y propósito público

Describa el público objetivo al que se dirige el eBook y la forma en que el proyecto le apunta a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes, difusión y conservación del patrimonio material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

**Extensión:** **máximo** doscientas cincuenta (250) palabras.

### Motivación de su propuesta y fundamentos conceptuales

¿Qué lo motiva a presentar este proyecto? Justificación de la pertinencia de la propuesta conceptual, pedagógica y/o técnica en el contexto del *Ecosistema Digital Colombiano* y en el contexto socio-económico y educativo del público al que va dirigido, teniendo en cuenta el interés de lograr la mayor penetración posible en los circuitos culturales, educativos y de apropiación de TIC del país.

**Extensión:** **máximo** una (1) página.

### Antecedentes y originalidad del proyecto

Indicar si existen antecedentes locales e internacionales del tipo de eBook a desarrollar e indicar las ventajas y desventajas de la aplicación en relación con propuestas similares.

**Extensión:** **máximo** una (1) página.

### Diagnóstico y estado de desarrollo del proyecto

En este punto se deben presentar debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades del eBook en el horizonte tecnológico y en el contexto socio-cultural y de infraestructura en el que se inscriben los usuarios modelo o público objetivo del aplicativo. Describa también la etapa de desarrollo en la que se encuentra el proyecto.

**Extensión:** **máximo** una (1) página.

### Documento de diseño del proyecto (*Project Design Document*)

Desarrolle en este campo los siguientes elementos:

- Guion de la narrativa (escenarios y personajes: biblia, objetivos de los personajes principales, historia, etc.).
- Descripción del concepto gráfico del libro (puede incluir planos, presentaciones, esquemas bocetos e imágenes significativas en la definición de la gráfica).
- Descripción de los recursos interactivos y multimediales del libro.
- Descripción de la navegación en su estado final y criterios de usabilidad.
- Escenarios para la distribución del eBook: *markets, stores*, directorios de descarga, acceso o instalación pertinentes en que estará disponible el libro.
- 

**Extensión:** **máximo** tres (3) páginas.

### Objetivos de los recursos de coproducción

Mencione los objetivos del proyecto en desarrollo, explicando lo que se pretende mejorar, desarrollar o implementar para la finalización del libro digital.

Indique los métodos y las técnicas que habrán de utilizarse para el logro de los objetivos propuestos, la descripción de la metodología debe permitir la comprensión, desde el punto de vista tecnológico, de las características centrales del proyecto. Este punto, por lo tanto, debe enunciar las etapas a seguir para el logro de los objetivos propuestos, la secuencia de tales etapas y una explicación de los aspectos tecnológicos más destacados de cada uno de ellos.

**Extensión:** máximo dos (2) páginas.

### Propuesta técnica o plan de producción

Realice una descripción concreta de las estrategias de producción que serán implementadas durante las diferentes fases de la producción. Deberán ser expuestos aspectos como flujo de trabajo, metas de producción, recursos artísticos y técnicos, desde la perspectiva del productor ejecutivo, siendo coherentes con lo propuesto en el cronograma y el presupuesto.

**Extensión:** máximo tres (3) páginas.

### Soportes de avance o tracción (opcional)

En caso que el prototipo haya sido puesto a prueba, mencionar soportes de avance o tracción obtenidos que ayuden a validar las hipótesis sobre su viabilidad, novedad, necesidad. (Por ejemplo: encuestas, cifras de descarga o usuarios de la versión "alfa" o versión inicial del libro, comentarios de usuarios, o cualquier otro método que haya sido usado para probar su éxito).

**Extensión:** máximo tres (3) páginas.

### Entregables

El proponente deberá referenciar puntualmente los productos que se compromete a entregar una vez terminado el proyecto en el tiempo establecido por la convocatoria. Deberá describir las características técnicas y el alcance (en términos de cantidad, calidad, y número de versiones para las distintas formas de circulación etc.).

**Extensión:** máximo una (1) página.

### Alcance detallado de los entregables

El proponente deberá describir las características técnicas y el alcance de los productos que se comprometieron a entregar (en términos de cantidad, calidad, y número de versiones para las distintas formas de circulación etc.).

**Extensión:** máximo una (1) página.

### Estrategia de comercialización

Debe dar cuenta de las actividades que realizará para comercializar y monetizar su producto final. Describa cómo piensa llegar a los diferentes mercados y clientes potenciales y sus objetivos financieros y de crecimiento económico. También describa sus ventajas ante la competencia y la estrategia de distribución del contenido.

**Extensión:** máximo una (1) página.

### Equipo de trabajo

Mencione los antecedentes y la experiencia previa del equipo de trabajo a cargo del proyecto, tanto si pertenecen a la entidad o empresa como si son externos a la misma. Como mínimo, se deben relacionar las personas que ocupan los cargos directivos y los técnicos líderes, especificando el rol dentro del proyecto.

**Extensión:** máximo una (1) página.

Esta información debe estar respaldada por las hojas de vida o currículos del equipo del proyecto, especificando en este documento la ruta de acceso a dicha información, que puede ser anexada al proyecto en un directorio (carpeta) digital o especificando las URL (direcciones) relativas a sitios web y redes de profesionales tales como LinkedIn, Xing, Viadeo, entre otras. No es necesario anexar certificaciones laborales o de estudio a las hojas de vida.

**Recuerde que esta ficha (anexo) hace parte de la documentación requerida para el jurado; tenga en cuenta que es necesario presentar los demás documentos en su totalidad (prototipo, cronograma y presupuesto) y que no hacerlo constituye causal de rechazo.**

### COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE SERIES DIGITALES ANIMADAS

Fecha de apertura:	23 de marzo de 2017
Fecha de cierre:	26 de abril de 2017
Publicación de resultados:	26 de julio de 2017
Cuantía:	Se entregará un total de mil millones de pesos (\$1.000.000.000) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores a seis (6) ganadores
Duración:	Hasta el 30 de noviembre de 2017
Contacto:	<a href="mailto:culturadigital@mincultura.gov.co">culturadigital@mincultura.gov.co</a>

#### OBJETO

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas y económicas, para la coproducción de series de animación **inéditas**<sup>30</sup>, basadas en técnicas digitales.

Los proponentes deben tener en cuenta que las series de animación serán distribuidas con propósitos culturales y educativos en escenarios y canales de circulación de índole pública como centros educativos beneficiarios del programa Computadores para Educar, casas de cultura, bibliotecas, tecno-centros, portales web, televisión pública, entre otros. El énfasis temático de los productos debe apuntarle a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes (Ver Anexo 5 *Lineamientos de la Dirección de Artes para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales*, páginas 66-67), difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

Esta convocatoria está dirigida a entidades o empresas que requieran apoyo financiero para producir una serie de animación digital que esté en fase de formulación terminada, es decir, que cuente con el documento de diseño del proyecto *-Project Design Document-*<sup>31</sup> y un piloto.

Esta convocatoria busca que los animadores puedan producir series en distintos formatos, para diversas plataformas acordes al **Ecosistema Digital colombiano**<sup>32</sup>. Los proyectos propuestos no pueden contener imágenes o

<sup>30</sup> Ver glosario pg. 28.

<sup>31</sup> Ver glosario pg. 28.

<sup>32</sup> Ver glosario. pg. 28.



mensajes que puedan perjudicar el desarrollo físico, mental o moral de los menores, ni que fomenten la violencia, el odio, el desprecio o la discriminación por motivos de nacimiento, etnia, sexo, religión, nacionalidad, opinión o cualquier otra circunstancia.

Dado que la presente categoría no tiene limitaciones respecto al formato, el género, la duración de los capítulos, el número de capítulos, el canal o soporte de emisión; los proponentes deberán, de acuerdo con las características de la serie que planean desarrollar, proponer el alcance del proyecto de acuerdo con los fondos solicitados para dicha producción.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y específicamente, en la presente categoría, entidades o empresas que cuenten con un proyecto en etapa de formulación completa y un **piloto** de la serie animada. Las entidades o empresas deben demostrar experiencia en la producción de animación digital y además estar en condiciones de coproducir el desarrollo de los contenidos.

## DOCUMENTOS REQUERIDOS

### ADMINISTRATIVOS

Remitirse a los requisitos generales de participación (páginas 9-27).

### PARA EL JURADO

Una (1) copia impresa y argollada y dos (2) copias idénticas en forma digital CD, DVD, memoria USB o disco externo, que deben incluir los siguientes documentos: **Nota:** La copia digital debe ser organizada adjuntando los archivos de la forma descrita en el Anexo 2: Protocolo de envío de documentos digitales (ver página 58).

1. Resumen ejecutivo del proyecto, que no exceda las quinientas (500) palabras.
2. **Ficha del proyecto**<sup>33</sup> totalmente diligenciada: (Ver Anexo C Ficha del Proyecto, Categoría III: Coproducción para el desarrollo de series digitales animadas, páginas 53-55): **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica, no se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**

---

<sup>33</sup> Ver glosario, pg. 28.

3. **Piloto:** Un (1) minuto de animación finalizado del piloto de la serie, que dé cuenta del *timing*, diseño sonoro, línea gráfica, movimiento de los personajes, etc. Debe haber sido producido por el proponente del proyecto. Sólo se aceptarán los pilotos en dispositivos físicos como memorias USB o discos, que deben anexarse también a las copias impresas. Deben presentarse en formato **.mov** y no se aceptarán pilotos publicados o alojados en cualquier tipo de servicio de Internet. El piloto debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de otro desarrollo existente, ni es un contenido integrante de una estrategia *transmedia* que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.
4. **Cronograma general** (Ver Anexo 3: *Modelo de cronograma*, página 59): Hasta dos (2) meses contados a partir de la notificación de los resultados, para presentar la serie animada completa, que se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y hasta dos (2) meses más para labores de ajustes de la serie luego de las primeras pruebas con la población piloto presentadas en el cronograma, las cuales se consideran, para efectos de la convocatoria, aporte del ganador.
5. **Presupuesto general desglosado** (Ver Anexo 4: *Modelo de presupuesto*, páginas 60-65): Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia, y cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que corresponda. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información detallada sobre:
  - a. Inversión propia antes de la coproducción.
  - b. Materiales e insumos.
  - c. Recursos humanos que intervendrán.
  - d. Monto solicitado para la coproducción.

**Nota:** En ningún caso, se deben cargar al presupuesto del Fondo TIC, rubros o actividades que ya se hayan desarrollado, ello debe entrar como parte de la cofinanciación. Igualmente, no se aceptarán rubros destinados a circulación o difusión del producto o que no tengan relación directa con el desarrollo del proyecto.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

**Pertinencia.** Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta y el uso creativo de la tecnología. Evalúa si los contenidos de la serie son útiles e interesantes para las audiencias y plataformas pretendidas con base en la

información entregada, de acuerdo con los objetivos y propósitos públicos de esta convocatoria. Evalúa también su coherencia con las condiciones de infraestructura del **Ecosistema Digital colombiano**.

**Solidez y calidad.** Evalúa la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, la coherencia entre los alcances del proyecto, el cronograma, y el presupuesto, así como sus debilidades y amenazas. Evalúa el atractivo de la propuesta narrativa, es decir, si los contenidos entregados en los guiones, escaletas y demás soportes de la serie son atractivos, necesarios, trascendentes y de calidad. Así mismo, se evalúa en este punto el atractivo de la propuesta audiovisual, es decir, si la forma en que son expresados los contenidos es clara. Finalmente, evalúa si el aporte del contenido y su forma audiovisual son novedosos dentro de la oferta de series similares.

**Potencial comercial.** Evalúa la efectividad de la propuesta de comercialización. Su capacidad para atraer y retener a un mercado claramente identificado. Las posibilidades que tiene de monetizarse y su sostenibilidad y crecimiento comercial a corto y mediano plazo. También se evalúan sus diferencias con la competencia y el enfoque del *marketing* y la estrategia de distribución del contenido.

## DERECHOS DE LOS GANADORES

Los recursos de coproducción son aportados por el Fondo TIC, entidad responsable de girar los recursos económicos a los ganadores. Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores recibirán el monto de los recursos así:

- Un primer desembolso equivalente al cuarenta por ciento (40%) del total del aporte del Fondo TIC, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del Gasto expedido por el Fontic, que acoge el veredicto de los ganadores y la entrega por parte del ganador de los siguientes documentos: plan de trabajo ajustado a los comentarios del jurado, cuando haya lugar a ellos; presupuesto original y presupuesto ajustado, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas; carta del tutor en la que se avale tanto el plan de trabajo como el presupuesto ajustado; certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

Por tanto, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del Comité Técnico del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, en la que conste que el proyecto se ajustó de acuerdo con las recomendaciones del jurado.

En caso de no existir comentarios de parte de los jurados, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del Comité Técnico del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, que avale las condiciones del proyecto.

- Un segundo desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) del total del aporte del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos: informe parcial de actividades y avances; presupuesto original y/o presupuesto ajustado, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas y siendo esta la última oportunidad para efectuar un cambio en el presupuesto; carta del tutor en la que avale tanto el informe de actividades y avances, como el presupuesto ajustado; certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.
- Un tercer y último desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) del total del aporte del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos: informe de actividades y avances a la fecha que de un ejecutable del contenido *offline* que debe demostrar que el producto es funcional; último presupuesto aprobado por el tutor, correspondiente al entregado para el segundo desembolso; carta del tutor en la que se avale informe de actividades y avances a la fecha; informe financiero de los recursos desembolsados a la fecha, con los respectivos soportes; certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

## DEBERES DE LOS GANADORES

Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores deberán entregar el producto final en un (1) disco duro con entrada USB3 y/o *Firewire* de 800 en formatos HD y SD. El disco debe contener copia de los capítulos y *teaser*, bajo las especificaciones acordadas en el contrato de coproducción.

**Título del proyecto**
**Técnica de animación**

Indique en qué técnica de animación está basada la serie.

**Persona jurídica que presenta el proyecto**
**Resumen ejecutivo del proyecto**

Escriba la sinopsis de la serie de animación; se trata de una descripción general en que explique la idea central o concepto en que está sustentado y el problema o necesidad que la propuesta busca atender.

**Extensión:** el resumen ejecutivo debe desarrollarse en **máximo** una (1) página y no podrá exceder las quinientas (500) palabras.

**Target y propósito público**

Describa el público objetivo al que se dirige la serie y la forma en que la propuesta le apunta a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

**Extensión:** **máximo** doscientas cincuenta (250) palabras.

**Motivación de su propuesta y fundamentos conceptuales**

¿Qué lo motiva a presentar este proyecto? Justificación de la pertinencia de la propuesta conceptual, pedagógica y/o técnica en el contexto del *Ecosistema Digital Colombiano* y en el contexto socio-económico y educativo del público al que va dirigido, teniendo en cuenta el interés de lograr la mayor penetración posible en los circuitos culturales, educativos y de apropiación de TIC del país.

**Extensión:** **máximo** una (1) página.

**Antecedentes y originalidad del proyecto**

Indicar si existen antecedentes locales e internacionales del tipo de serie a desarrollar e indicar las ventajas y desventajas de la aplicación en relación con propuestas similares.

**Extensión:** **máximo** una (1) página.

**Diagnóstico y estado de desarrollo del proyecto**

En este punto se deben presentar debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades de la serie propuesta en el horizonte tecnológico y en el contexto socio-cultural y de infraestructura en el que se inscriben los usuarios modelo o público objetivo del aplicativo. Describa también la etapa de desarrollo en la que se encuentra el proyecto.

**Extensión:** **máximo** una (1) página.

## Documento de diseño del proyecto (*Project Design Document*)

Desarrolle en este campo los siguientes elementos:

- Concepto del proyecto. Descripción general y relación de los medios y escenarios a los que va dirigido. Especificar la idea central o *story line* de la serie, el género, el formato, la duración de los capítulos, las precisiones sobre la técnica de animación y otros elementos que considere pertinentes.
- Objetivos de la serie.
- Descripción de la propuesta narrativa completa (personajes: biblia, objetivos de los personajes principales, historia, etc.).
- Guion completo (secuenciado y dialogado) del primer capítulo.
- Escaletas de la primera temporada.

**Extensión:** máximo tres (3) páginas.

## Objetivos de los recursos de coproducción

Mencione los objetivos del proyecto en desarrollo, explicando lo que se pretende mejorar, desarrollar o implementar para la finalización de la serie animada.

Indique los métodos y las técnicas que habrán de utilizarse para el logro de los objetivos propuestos, la descripción de la metodología debe permitir la comprensión, desde el punto de vista tecnológico, de las características centrales del proyecto. Este punto, por lo tanto, debe enunciar las etapas a seguir para el logro de los objetivos propuestos, la secuencia de tales etapas y una explicación de los aspectos tecnológicos más destacados de cada uno de ellos.

**Extensión:** máximo dos (2) páginas.

## Propuesta técnica o plan de producción

Realice una descripción concreta de las estrategias de producción que serán implementadas durante las diferentes fases de la producción. Deberán ser expuestos aspectos como flujo de trabajo, metas de producción, recursos artísticos y técnicos, desde la perspectiva del productor ejecutivo, siendo coherentes con lo propuesto en el cronograma y el presupuesto.

**Extensión:** máximo tres (3) páginas.

## Soportes de avance o tracción (opcional)

En caso en que el capítulo piloto sido puesto a prueba, mencionar soportes de avance o tracción obtenidos que ayuden a validar las hipótesis sobre su viabilidad, novedad, necesidad. (Por ejemplo: encuestas, cifras de visualizaciones o usuarios de la versión "alfa" o versión inicial del proyecto, comentarios de usuarios, o cualquier otro método que haya sido usado para probar su éxito).

**Extensión:** máximo tres (3) páginas.

## Entregables

El proponente deberá referenciar puntualmente los productos que se compromete a entregar, una vez terminado el proyecto en el tiempo establecido por la convocatoria.

**Extensión:** máximo una (1) página.

## Alcance detallado de los entregables

El proponente deberá describir las características técnicas y el alcance de los productos que se comprometieron a entregar (en términos de cantidad, calidad, y número de versiones para las distintas formas de circulación etc.).

**Extensión:** máximo una (1) página.

### Estrategias de comercialización

Debe dar cuenta de las actividades que realizará para comercializar y monetizar su producto final. Describa cómo piensa llegar a los diferentes mercados y clientes potenciales y sus objetivos financieros y de crecimiento económico. También describa sus ventajas ante la competencia y la estrategia de distribución del contenido.

**Extensión:** máximo una (1) página.

### Equipo de trabajo

Mencione los antecedentes y la experiencia previa del equipo de trabajo a cargo del proyecto, tanto si pertenecen a la entidad o empresa como si son externos a la misma. Como mínimo, se deben relacionar las personas que ocupan los cargos directivos y los técnicos líderes, especificando el rol dentro del proyecto.

**Extensión:** máximo una (1) página.

Esta información debe estar respaldada por las hojas de vida o currículos del equipo del proyecto, especificando en este documento la ruta de acceso a dicha información, que puede ser anexada al proyecto en un directorio (carpeta) digital o especificando las URL (direcciones) relativas a sitios web y redes de profesionales tales como LinkedIn, Xing, Viadeo, entre otras. No es necesario anexar certificaciones laborales o de estudio a las hojas de vida.

**Recuerde que esta ficha (anexo) hace parte de la documentación requerida para el jurado; tenga en cuenta que es necesario presentar los demás documentos en su totalidad (piloto, cronograma y presupuesto) y que no hacerlo constituye causal de rechazo.**

**FORMULARIO DE PARTICIPACIÓN PERSONAS JURÍDICAS  
CONVOCATORIA CREA DIGITAL 2017 – MINISTERIOS DE TIC Y DE CULTURA**

**Nota:** El participante que no diligencie el formulario en su totalidad, no lo firme o no especifique en qué categoría participa quedará automáticamente rechazado.

**Información de la convocatoria en la cual participa:**

Categoría: \_\_\_\_\_  
Título del contenido: \_\_\_\_\_

**Información general**

Nombre / Razón Social: \_\_\_\_\_  
NIT: \_\_\_\_\_ Naturaleza: Pública  Privada   
Departamento: \_\_\_\_\_ Ciudad/municipio: \_\_\_\_\_  
Dirección: \_\_\_\_\_  
Número telefónico: \_\_\_\_\_ Número celular: \_\_\_\_\_  
Correo electrónico: \_\_\_\_\_  
Página web: \_\_\_\_\_

**Información representante legal**

Nombres y apellidos: \_\_\_\_\_  
Tipo de identificación: C.C  C.E  Pasaporte   
Número: \_\_\_\_\_ Lugar de expedición: \_\_\_\_\_  
Número telefónico: \_\_\_\_\_ Número celular: \_\_\_\_\_  
Correo electrónico: \_\_\_\_\_

**Información del contacto en la entidad**

(Si el contacto es el Representante Legal por favor deje este espacio en blanco)  
Nombres y apellidos: \_\_\_\_\_  
Número telefónico: \_\_\_\_\_ Número celular: \_\_\_\_\_  
Correo electrónico: \_\_\_\_\_  
Las notificaciones y comunicaciones por parte de los Ministerios de TIC y de Cultura se realizarán al correo electrónico registrado en este formulario. **Asegúrese de escribirlo de manera clara y correcta.**

**Otra información**

¿La persona jurídica ha recibido recursos del Estado para el desarrollo del proyecto u obra que presenta? Sí  No  ¿Cuáles? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Declaro que no tengo inhabilidad o incompatibilidad para participar en la Convocatoria Crea Digital 2017 de los Ministerios de TIC y de Cultura y que he leído los requisitos generales y específicos de participación de la categoría en la cual participo. Autorizo a los Ministerios de TIC y de Cultura para que las copias del proyecto o la obra de mi propiedad que no sean reclamadas durante el mes siguiente a la expedición del acto administrativo que acredita a los ganadores, sean destruidas y para que una (1) de las copias repose en el archivo del Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura. Con la presentación de esta obra o proyecto manifiesto que conozco y acepto todos los requerimientos que se derivan de la convocatoria, incluidas las obligaciones que me correspondan en caso de resultar ganador.

#### **Autorización de uso**

Autorizo a los Ministerios de TIC y de Cultura para que utilicen dichas obras y/o fragmentos de ellas, con fines únicamente culturales y pedagógicos. En virtud de lo anterior, se entiende que los Ministerios de TIC y de Cultura adquieren el derecho de reproducción en todas sus modalidades, inclusive para uso audiovisual, y el de comunicación y distribución pública, única y exclusivamente para los fines antes descritos. La presente autorización no implica transferencia de los derechos de autor y los Ministerios de TIC y de Cultura garantizarán el cumplimiento de lo dispuesto en el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993 y 30 de la Ley 23 de 1982, en cuanto a la mención del nombre del autor.

La presente autorización se entiende concedida a título gratuito y podrá ser utilizada a nivel nacional e internacional mediante el otorgamiento de una licencia de uso no exclusiva por término indefinido sobre el proyecto entregado para la convocatoria y las actualizaciones que del producto final se realicen; esta no cubrirá nuevas versiones, mayor número de piezas o secuelas y productos derivados en otros soportes o formatos del proyecto ganador, por medio de los programas e instituciones definidos por los Ministerios de TIC y de Cultura. Por virtud de este documento el autor garantiza que es propietario integral de los derechos de explotación de la(s) obra(s) y, en consecuencia, puede autorizar su utilización, por no tener ningún tipo de gravamen, limitación o disposición. En todo caso, responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a los Ministerios de TIC y de Cultura.

#### **Habeas data**

Sí  No  Autorizo a los Ministerios de TIC y de Cultura para el uso de los datos aquí consignados, para el envío de información relacionada y usos estadísticos, en cumplimiento de la Ley 1581 de 2012 y el Decreto Reglamentario 1377 del 27 de Junio de 2013 y demás normas concordantes. Para conocer más sobre nuestra política de tratamiento de datos personales, lo invitamos a ingresar a <http://www.mintic.gov.co> o <http://www.mincultura.gov.co>

Con mi firma acepto plenamente las condiciones de la convocatoria en la que participo.

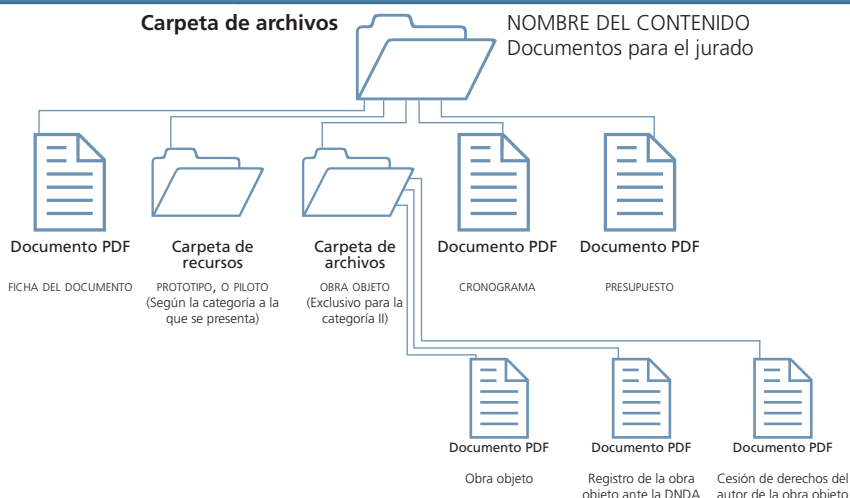
Firma: \_\_\_\_\_

Documento de identificación No. \_\_\_\_\_

Ciudad y fecha: \_\_\_\_\_

**Los documentos enviados a los jurados deben estar nombrados, ordenados y presentados de la siguiente manera:**

- Una carpeta nombrada como "Documentos del jurado", que contenga los archivos requeridos, nombrados y organizados de la siguiente forma:**



- En caso de enviar archivos de video, por favor tener en cuenta las siguientes especificaciones:**

**Formato .mov**

Emisión 0.

Tipo: Video  
 Códec: H264 – MPEG-4 AVC (part 10) (avc1)  
 Resolución: 1280x738  
 Resolución de pantalla: 1280x720  
 Tasa de fotogramas: 29.970000  
 Formato decodificado: Planar 4:2:0 YUV

Emisión 1.

Tipo: Audio  
 Códec: EMPEG AAC Audio (mp4a)  
 Canales: Estéreo  
 Tasa de muestra: 44100 Hz

- En caso de ser necesario, una carpeta marcada con el nombre Requerimientos técnicos especiales. Que contenga los instaladores, el *software* o las instrucciones de ensamblaje o uso de algún equipamiento especial .**



Cordial Saludo.

Gracias por participar en CREA DIGITAL 2017.

En este documento encontrará algunas recomendaciones para diligenciar el formulario (Anexo 4) llamado "Presupuesto". Recuerde que éste es el formato que los jurados utilizarán para entender y juzgar su propuesta económica para la producción del contenido participante en la Convocatoria. Se trata de dejar en claro de cuánto será su propia inversión y cuánto solicita para producir su contenido en caso de ganar uno de los premios ofrecidos. De acuerdo a este análisis el jurado decidirá cuál es la cifra idónea para otorgar a la coproducción, en caso de salir favorecida la propuesta.

El jurado confrontará este presupuesto con el contenido propuesto y sus entregables para determinar la consistencia de la propuesta y su correspondencia con la inversión. Elabore el presupuesto con las cifras reales de lo que cuesta hacer su proyecto con la calidad que usted ofreció en la ficha de proyecto, independientemente del monto y la cantidad de premios que ofrece Crea Digital en cada una de las categorías. El formato está diseñado para dar cuenta de 3 etapas de producción:

## 1. Planeación o preproducción

Es la etapa en donde usted formuló el proyecto. Aquí se relacionan los costos de las actividades realizadas para formularlo y hacer el prototipo o piloto (según la categoría en la que se participe), actividades como investigación, formulación del proyecto, alquiler de equipos, recurso humano, gastos logísticos, adquisición de licencias y derechos de autor...etc. En resumen, en esta parte del formulario el Jurado debe saber cuánto invirtió la empresa participante para poder presentarse bajo las condiciones de Crea Digital 2017. Por tratarse de actividades previas a la participación en esta convocatoria, esta inversión se tomará como aporte de la empresa a la contrapartida. Estos gastos han sido ya ocasionados y no se deducen del premio que se pueda obtener.

**RECURSO HUMANO:** En este rubro deseamos saber cómo estuvo conformado su grupo de trabajo, cuantas personas participaron y el tiempo invertido para llegar a concretar la propuesta y su respectivo prototipo o piloto. No relacione aquí, cargos como mensajero, secretarías o demás personal de apoyo administrativo que hace parte de los gastos fijos y el normal funcionamiento de su empresa.

**HARDWARE:** Relacione los costos que generó el uso de equipos que utilizó tales como desktops, laptops, tabletas, celulares, cámaras de fotografía y video, consolas, accesorios y demás dispositivos. Necesitamos saber cuál será la carga tecnológica y compararla con sus perspectivas de calidad y tiempo de producción contemplada en la propuesta. Por favor consulte las tarifas vigentes del mercado en cuanto a renta de equipos.

**SOFTWARE:** Es importante que dé cuenta de las licencias que requiere y utilizará para producir su contenido. Cabe recordar que no se debe utilizar software pirata. Recuerde que los contenidos producidos con los recursos de Crea Digital circulan por plataformas públicas que cumplen con todos los requisitos de derechos de autor. Considere el software libre como una alternativa que le puede reducir los costos de producción.

**OTROS:** Si usted invirtió recursos en rubros distintos a los 3 mencionados anteriormente, puede relacionar en el rubro OTROS, los gastos hechos en actividades, servicios o bienes que no hacen parte del recurso humano, ni el hardware o software. **Sin embargo tenga en cuenta que los recursos asignados a los ganadores no podrán ser invertidos en gastos que no estén directamente relacionados con la ejecución del proyecto, por lo cual se recomienda no incluir en el presupuesto:** •Gastos generales y administración de las empresas u organizaciones beneficiarias • Reestructuración de deudas, pago de dividendos o recuperación de capital ya invertido • Transferencia de activos (adquisición de acciones, otros valores mobiliarios, etc.) • Compra de equipos • Pago de cesantías, retiros de socios, vacaciones, etc. • Compra de inmuebles • Otros gastos no relacionados con la ejecución del proyecto

## 2. Desarrollo o producción

Es la etapa en donde se hace realidad todo lo planeado. En el DESARROLLO debe funcionar el contenido en las plataformas digitales para las que fue concebido. La ingeniería y el diseño dan su fruto. Se hacen pruebas técnicas, test de usuario y se corrigen errores. En este segmento del presupuesto es donde se revela el nivel de planeación que posee el proyecto. El jurado analizará la correcta disposición de los recursos y su relación con el tiempo de ejecución planeado. Sea muy cuidadoso en consignar las cifras reales, consecuentes con lo planteado en la ficha del proyecto y el “Project design document” en cuanto a entregables y objetivos de uso de los recursos de coproducción.

**RECURSO HUMANO:** En este rubro deseamos saber cómo conformará su grupo de trabajo, cuantas personas participarán y el tiempo que invertirá para producir el contenido prometido. Deseamos ver claramente que la proporción eficiente entre capacidad y carga, corresponda a la propuesta técnica y el plan de producción. No relacione aquí, cargos como mensajero, secretarías o demás personal de apoyo administrativo que hace parte de los gastos fijos y el normal funcionamiento de su empresa.

**HARDWARE:** Relacione los costos que generará el uso de equipos como desktops, laptops, tabletas, celulares, cámaras de fotografía y video, consolas, accesorios y demás dispositivos. Necesitamos saber cuál es la necesidad tecnológica y compararla con sus perspectivas de calidad y tiempo de producción contemplada en la propuesta. Por favor consulte las tarifas vigentes del mercado en cuanto a renta de equipos.

**SOFTWARE:** Es importante que dé cuenta de las licencias que requiere y utilizará para producir su contenido. Cabe recordar que no se debe utilizar software pirata. Recuerde que los contenidos producidos con los recursos de Crea Digital circulan por plataformas públicas que cumplen con todos los requisitos de derechos de autor. Considere el software libre como una alternativa que le puede reducir los costos de producción.

**MATERIALES:** En este rubro relacione los insumos que tendrá que adquirir, necesarios para la producción del contenido como discos duros, memorias USB, DVD, accesorios especiales como periféricos para VR, dispositivos móviles o hardware para IOT. También artículos o materia prima para hacer instalaciones, presentaciones o circulación de carácter transmedia o BTL.

**OTROS:** Si usted invertirá recursos en rubros distintos a los mencionados anteriormente, puede relacionar en el rubro OTROS, los gastos en actividades, servicios o bienes que no hacen

parte del recurso humano, ni el hardware o software o los insumos. Sin embargo tenga en cuenta que los recursos asignados a los ganadores no podrán ser invertidos en gastos que no estén directamente relacionados con la ejecución del proyecto, por lo cual se recomienda no incluir en el presupuesto: •Gastos generales y administración de las empresas u organizaciones beneficiarias • Reestructuración de deudas, pago de dividendos o recuperación de capital ya invertido • Transferencia de activos (adquisición de acciones, otros valores mobiliarios, etc.) • Compra de equipos• Pago de cesantías, retiros de socios, vacaciones, etc. • Compra de inmuebles• Otros gastos no relacionados con la ejecución del proyecto,

### 3. Circulación

Es la etapa en donde se pone en práctica la estrategia para circular el contenido, ponerlo a disposición de los destinatarios, pero también la táctica para darlo a conocer, difundirlo y lograr fidelización de clientes. Son todas las actividades inherentes al márketing digital y las actividades para circular y difundir el contenido en las plataformas que planeó. Tratándose de contenidos digitales y no meramente audiovisuales, los datos que consigne en este rubro, deben dar cuenta de la fortaleza del proyecto en materia de circulación y difusión. ¿Qué recursos necesita para producir las piezas publicitarias que se publicarán en redes sociales y demás plataformas? El jurado con esta información, analizará sus planes para difundir el contenido y desarrollar el plan de negocio.

Al tratarse de una etapa que en su mayoría ocurre con posterioridad a la producción y entrega del contenido: La convocatoria no puede responder por costos posteriores a la finalización de CREA DIGITAL. Dichos costos deben relacionarse como contrapartida.

Es decir: los costos ocasionados antes del desembolso final, podrán ser cargados al aporte de Crea Digital. Los gastos que se hagan con posterioridad al último desembolso serán cargados a la contrapartida del ganador.

**RECURSO HUMANO:** En este rubro deseamos saber cómo y quiénes conformarán el equipo encargado de mantener y administrar el contenido a corto y mediano plazo, como lo son Community Manager, Web Master o Analista de datos; cuántas personas participarán y el tiempo que invertirá para ésta labor. También los cargos de carácter artístico y los administrativos. No relacione aquí, cargos como mensajero, secretarias o demás personal de apoyo administrativo que hace parte de los gastos fijos y el normal funcionamiento de su empresa.

**HARDWARE:** Relacione los costos que generará el uso de equipos como desktops, laptops, tabletas, celulares, cámaras de fotografía y video, consolas, accesorios y demás dispositivos. Necesitamos saber cuál es la necesidad tecnológica en materia de equipos para circular y difundir el contenido. Por favor consulte las tarifas vigentes del mercado en cuanto a renta de equipos.

**SOFTWARE:** Es importante que dé cuenta del software (diseño gráfico, edición de video, edición de audio, Internet...etc.) licenciado, que utilizará en la etapa de circulación y difusión para soportar la estrategia. Considere el software libre como una alternativa que le puede reducir los costos de producción.

**OTROS:** De cuenta de la inversión que hará en Medios de Comunicación para circular y difundir su contenido, como Radio, Internet, Prensa, BTL...etc. También relacione la inversión que hará en software y aplicaciones de posicionamiento como Adwords, Bing Ads, Ads Facebook o web marketing.







RUBRO	NOMBRE ITEM	DESCRIPCION	VALOR UNITARIO	CANTIDAD	VALOR TOTAL	APORTE CONVOCATORIA (Mime - Mincultura)	APORTE CO-PRODUCCION (Contrapárida Bandor)
RECURSOS HUMANOS					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
SUBTOTAL RECURSOS HUMANOS					\$-	\$-	\$-
HARDWARE					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
SUBTOTAL HARDWARE					\$-	\$-	\$-
SOFTWARE					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
SUBTOTAL SOFTWARE					\$-	\$-	\$-
OTROS					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
					\$-	\$-	\$-
SUBTOTAL OTROS					\$-	\$-	\$-
VALOR TOTAL PROYECTO					\$-	\$-	\$-

Para la Dirección de Artes del Ministerio de Cultura es importante reconocer la aplicación de nuevas tecnologías, que garanticen la creación, el acceso y el disfrute de contenidos culturales, en donde se encuentran presentes expresiones artísticas como, la música, el teatro, el circo, la literatura, la danza y las artes visuales.

Por ello la Dirección de Artes ha generado la siguiente guía, en donde se dan a conocer los diferentes procesos en los cuales los desarrolladores de contenidos digitales puedan aportar al fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de estas expresiones artísticas:

- **Área de teatro y circo**, tiene como misión fortalecer las condiciones para que el ejercicio de la práctica teatral y circense se desarrolle de manera incluyente, diversa y accesible, a través de estímulos y apoyos, que consoliden el teatro y el circo en todo el territorio nacional. Por lo anterior, se hace necesario reconocer la aplicación de las nuevas tecnologías para el desarrollo de la creación, circulación, apropiación y gestión en el teatro, el circo y el performance.
- Para el Programa de **Primera Infancia de la Dirección de Artes** es importante garantizar el acceso y disfrute de los contenidos culturales para los niños y sus cuidadores. Como herramienta para brindar este acceso, se ha creado la estrategia digital de cultura y primera infancia, con dos plataformas **Maguare**<sup>1</sup> y **Maguared**<sup>2</sup>, donde los niños y cuidadores pueden disfrutar de más de 500 contenidos culturales para primera infancia y donde los cuidadores pueden conocer y compartir sus experiencias. Es por ello, que buscamos contenidos que ayuden a fortalecer estas plataformas con proyectos interactivos e innovadores que acerquen e involucren a nuestros niños a contenidos de calidad.
- Desde el **Grupo de Música** se fomenta la conformación y consolidación de escuelas de música en todos los municipios del país, promoviendo la educación musical de niños y jóvenes, la actualización y profesionalización de intérpretes, organización comunitaria, diálogo

<sup>1</sup> <http://maguare.gov.co/>

<sup>2</sup> <http://maguared.gov.co/>

intergeneracional, afirmación de la creatividad y la personalidad cultural de cada contexto. Para esto se hacen necesario herramientas digitales que potencialicen los programas de formación, orientados a las Escuelas Municipales de Música.

- **El Área de Artes Visuales** trabaja dos elementos de participación como lo son los Salones Nacionales y Regionales de Artistas y el Programa Laboratorio de Artes Visuales, estos elementos tienen un doble énfasis: Movilizar procesos (formativos, investigativos y de gestión), y alcanzar productos que sintetizen y materialicen el pensamiento y la creación (obras, exposiciones, salones).
- **El Área de Literatura** se conforma con la intención de representar al campo literario de manera descentralizada, teniendo en consideración las necesidades del sector y para apoyar la articulación de los distintos organismos, públicos y privados, desarrollando programas y políticas en fomento a la creación literaria, la práctica y el disfrute del libro, y la lectura y la literatura a nivel nacional. Es por ello que se hace imperativo potencializar los libros digitales con contenidos de calidad y aplicaciones que sirvan para acercar diferentes públicos a la lectura.
- **El Grupo de Danza** del Ministerio de Cultura busca promover el escenario ideal para la valoración y reconocimiento de la danza como patrimonio y riqueza de la nación a través de procesos y actividades que promuevan el diálogo intercultural, la generación de nuevos públicos y el fortalecimiento de procesos formativos que respeten las autonomías locales y favorezcan el reconocimiento de la danza como patrimonio inmaterial de las comunidades, como espacio para la construcción de memoria y conocimiento.



# CREA DIGITAL 2017



vive digital  
para la gente



**Para mayor información acerca de la convocatoria contactar a:**

Programa Nacional de Estímulos  
[culturadigital@mincultura.gov.co](mailto:culturadigital@mincultura.gov.co)

Ministerio de Cultura  
Programa Nacional de Estímulos  
Cr 8 N° 8 – 43  
Tel 3424100 ext. 1381  
<http://www.mincultura.gov.co>