



CREA DIGITAL 2022

HECHOS PARA CREER Y CREAR

TÉRMINOS DE REFERENCIA

Ministerio de Cultura

Ministerio de Tecnologías de la
Información y las Comunicaciones

Para mayor información acerca de la convocatoria contactar a
Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI) y al
Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la
Actividad Artística y Cultural - Ministerio de Cultura

creadigital@mincultura.gov.co // <http://www.mincultura.gov.co>



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia



©2022, MIN TIC, MINISTERIO DE CULTURA, COLOMBIA
GRUPO DE FOMENTO Y ESTÍMULOS A LA CREACIÓN, A LA INVESTIGACIÓN, A LA ACTIVIDAD
ARTÍSTICA Y CULTURAL

MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

Carmen Ligia Valderrama Rojas
Ministra de Tecnologías de la Información y
las Comunicaciones

Iván Mauricio Durán Pabón
Viceministro de Transformación Digital

María Pierina González Falla
Secretaria General

Denis Amparo Palacios Palacios
Directora de Economía Digital

MINISTERIO DE CULTURA

Angélica María Mayolo Obregón
Ministra de Cultura

Adriana Padilla Leal
Viceministra de Creatividad y Economía Naranja

José Ignacio Argote López
Viceministro de Fomento Regional y Patrimonio

Claudia Jineth Álvarez Benítez
Secretaria General

Jaime Andrés Tenorio Tascón
Director de Audiovisuales, Cine y Medios
Interactivos (DACMI)

Andreiza Anaya Espinoza
Coordinadora Grupo de Comunicación y Medios
Interactivos

Isabel Cristina Restrepo Erazo
Coordinadora Grupo Fomento y Estímulos a la
Creación, a la Investigación, a la Actividad
Artística y Cultural

Más información con la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos y el Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural - Ministerio de Cultura
creadigital@mincultura.gov.co // <http://www.mincultura.gov.co>

Síguenos en Twitter y Facebook



@diraudiovisual



@AudiovisualesMincultura

Índice

1	Presentación.....	6
2	Requisitos generales de participación	8
2.1	Datos generales de la convocatoria.....	8
2.2	Categorías	8
2.3	Quiénes pueden participar	8
2.3.1	En categorías de Desarrollo y Realización.....	8
2.3.2	En categoría Pertenencia Étnica.....	9
2.4	Quiénes no pueden participar	10
2.4.1	Aplica para todas las categorías.....	10
2.4.2	Aplica adicional para las Categorías de Desarrollo	10
2.4.3	Aplica adicional para las Categorías de Realización.....	11
2.4.4	Aplica adicional para la categoría de Pertenencia Étnica	11
2.5	Tipo de proyectos que se pueden presentar	12
3	Proceso de participación.....	16
3.1	Documentos administrativos.....	16
3.1.1	Formulario de participación 2022.....	16
3.1.2	Documento de identidad del representante legal.....	17
3.1.3	Documento de la entidad.....	17
3.1.4	Documentos para categorías de Desarrollo y Realización según su personería jurídica	17
3.1.5	Documentos para la categoría Pertenencia Étnica:.....	18
3.2	Documentos para el jurado	19
3.2.1	Recomendaciones	19
3.3	Envío de propuestas.....	20
3.4	Proceso de selección y evaluación.....	23
3.4.1	Verificación de requisitos.....	23
3.4.2	Causales de rechazo	25
3.5	Jurado.....	26
3.5.1	Obligaciones del jurado.....	26
3.5.2	Deliberación y fallo.....	28

3.5.3	Redistribución de Recursos	29
3.6	Verificación de inhabilidades, incompatibilidades o prohibiciones	29
3.7	Publicación de resultados y otorgamiento de recursos	29
3.7.1	Documentos para todas las categorías	31
3.7.2	Documentos adicionales para las categorías de Realización	32
3.7.3	Documentos adicionales para la categoría de Pertenencia Étnica	32
3.7.4	En qué se pueden invertir los recursos	33
3.7.5	En qué no se pueden invertir los recursos	33
3.8	Ganadores	34
3.8.1	Derechos	34
3.8.2	Deberes	34
3.9	Tutor (a)	37
3.9.1	Rol del tutor (a)	37
3.9.2	Pago al Tutor (a)	38
3.10	. Otras consideraciones	39
3.10.1	Devolución de las copias de proyectos	39
3.10.2	Retiro de la postulación	39
3.10.3	Renuncia o retiro de los recursos	40
3.10.4	Prórrogas	40
3.10.5	Información no veraz en documentos	41
3.10.6	Giro de los recursos	41
3.10.7	Incumplimiento de los ganadores	41
3.10.8	Propuestas de menores de edad	42
3.10.9	Protección de datos (Habeas Data)	42
4	Requisitos específicos de participación	44
4.1	Categorías de Desarrollo	44
4.1.1	Desarrollo de series digitales animadas	44
4.1.2	Desarrollo de juegos de video	50
4.1.3	Desarrollo de Contenidos Transmedia	56
4.1.4	Anexas categorías de Desarrollo	62
4.2	Categoría de Pertenencia Étnica	63

4.2.1	Anexos Categoría Pertenencia Étnica	72
4.3	Categorías de Realización	73
4.3.1	Realización de series digitales animadas	73
4.3.2	Realización de Juegos de Video.....	79
4.3.3	Realización de Contenidos Transmedia	85
4.3.4	Anexos categorías de Realización	92
5	Glosario	93

1 Presentación

Desde el año 2012 a la fecha, los Ministerios de Cultura (Mincultura) y Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) de Colombia, han venido desarrollando la convocatoria Crea Digital, con el objetivo de fomentar procesos de desarrollo y producción de contenidos digitales desde las micro, pequeñas y medianas empresas del sector de las industrias digitales creativas y culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de software, la producción de contenidos interactivos o la comunicación en todas sus acepciones, para adelantar la coproducción de contenidos digitales con potencial comercial y énfasis cultural y/o educativo, con una narrativa dirigida al entretenimiento.

6

Su objetivo ha sido fomentar la cultura, la lectoescritura y la apropiación de las tecnologías de la información y las comunicaciones en los diferentes formatos digitales que éstas posibilitan. Dado el éxito que la convocatoria ha consolidado dentro de los creadores, para 2022 Crea Digital abrirá las siguientes siete (7) categorías:

1. Desarrollo de series digitales animadas
2. Desarrollo de juegos de video
3. Desarrollo de contenidos transmedia
4. Pertenencia Étnica
5. Realización de series digitales animadas
6. Realización de juegos de video
7. Realización de contenidos transmedia

El acompañamiento liderado 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 los creadores, como una contribución fundamental necesaria y complementaria a los aportes económicos y técnicos que los Ministerios TIC y de Cultura destinan a la Convocatoria.

Los proyectos ganadores en Crea Digital 2022 se destacarán por la pertinencia y calidad de sus contenidos desde una perspectiva cultural, educativa y de

entretenimiento que contemple su circulación y/o comercialización a futuro y que sean atractivos al mercado y/o público respectivo.

Además deben considerar la importancia del público infantil y juvenil como target, sin exceptuar otro públicos, y estar vinculados a las actividades que conlleven el acceso a bienes y servicios de información y comunicación que se enmarcan en 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 en este proyecto son:



Ministerio TIC:

- ✓ 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.
- ✓ Gestionar la participación en escenarios de negocios y comercialización.
- ✓ Asesoría técnica en la formulación y producción de la Convocatoria.
- ✓ Difusión de la Convocatoria, selección de jurados y tutores.
- ✓ Proceso de seguimiento y evaluación a los compromisos contractuales y procesos de producción, relacionados con los proyectos ganadores.

Ministerio de Cultura

- ✓ Infraestructura y experiencia del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural y la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI) para la operación 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 temas de comercialización y monetización.
- ✓ Asesoría técnica a proyectos ganadores.
- ✓ Difusión de la Convocatoria, selección de jurados y tutores.
- ✓ Proceso de registro, evaluación y selección de proyectos beneficiados.

2 Requisitos generales de participación

2.1 Datos generales de la convocatoria

Fecha de apertura	9 de marzo de 2022
Fecha de cierre	8 de abril de 2022
Cuantía:	Según categoría a la que se presente
Plazo de entrega del producto final	30 de noviembre de 2022
Contacto:	creadigital@mintic.gov.co creadigital@mincultura.gov.co

8

2.2 Categorías

En su décima primera versión Crea Digital apoyará a modo de coproducción el desarrollo y la realización de contenidos digitales con énfasis cultural, educativo y comercial en las siguientes siete (7) categorías:

1. Desarrollo de series digitales animadas
2. Desarrollo de juegos de video
3. Desarrollo de contenidos transmedia
4. Pertenencia Étnica
5. Realización de series digitales animadas
6. Realización de juegos de video
7. Realización de contenidos transmedia

2.3 Quiénes pueden participar

2.3.1 En categorías de Desarrollo y Realización

- ✓ **Empresas colombianas radicadas en el país**, productoras de bienes y servicios que satisfagan los criterios de Mipymes establecidos en el artículo 2 de la Ley 905 de 2004, 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 de comunicación; 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 de comunicación y 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 de comunicación, que 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.

2.3.2 En categoría Pertenencia Étnica

Organizaciones, instituciones, resguardos o comunidades étnicas que:

- ✓ Cuenten con certificación expedida por el Ministerio del Interior o autoridad competente, que avale su existencia y representación legal.
- ✓ O copia del acto administrativo (resolución del Incoder, resolución de la Dirección de Asuntos Étnicos del Ministerio del Interior, decreto o acuerdo de la Secretaría de Gobierno del departamento respectivo donde se encuentra radicada la comunidad, resguardo u organización), que certifique la existencia y representación legal de la organización o comunidad.
- ✓ O certificación expedida por la alcaldía municipal de la existencia y representación legal de la organización, institución, resguardo o comunidad.

Obligatorio y solo para comunidades y organizaciones indígenas: carta de reconocimiento o certificado de existencia emitida por parte de la autoridad indígena competente.

Nota: Cada participante solo podrá presentar una (1) propuesta. Si envía más de una (1), así sea de diferente categoría, ambas propuestas serán rechazadas. Esto aplica para todas las categorías.

2.4 Quiénes no pueden participar

2.4.1 Aplica para todas las categorías

- ✓ 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 y 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 extranjeras, así estén radicadas en Colombia.
- ✓ 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 con el mismo proyecto en la Convocatoria 2022 del Programa Nacional de Concertación Cultural.
- ✓ Proyectos ganadores de cualquier otra convocatoria del Ministerio TIC del año inmediatamente anterior o del año en curso. Tampoco pueden participar las variaciones o modificaciones de estos (Excepto los proyectos presentados para las Categorías de Realización).
- ✓ 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 2022** (**ver nota al pie de página**).
- ✓ Proyectos que hayan sido ganadores en dos ocasiones en cualquiera de las categorías y cualquiera de las versiones de la convocatoria Crea Digital.

2.4.2 Aplica adicional para las Categorías de Desarrollo

A las inhabilidades que aplican para todas las categorías, se suman las siguientes para los participantes en las categorías de Desarrollo:

** Nota aclaratoria: el año inicialmente publicado se ajustó a 2022 que es el que se tendrá en cuenta respecto del numeral 2.4. sobre “Quiénes no pueden participar”.

- ✓ Empresas, organizaciones o personas jurídicas ganadoras en dos (2) o más ocasiones de la Convocatoria Crea Digital en todas sus versiones y en cualquiera de sus categorías, no podrán participar en las categorías de coproducción para el desarrollo de la presente convocatoria.
- ✓ Empresas, proyectos, organizaciones o personas jurídicas ganadoras en la Convocatoria Crea Digital 2021 en las categorías de desarrollo, no podrán participar en esa misma categoría en la presente convocatoria.
- ✓ 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 y de Cultura, así como de sus entidades adscritas, vinculadas o con sus unidades administrativas especiales.
- ✓ Empresas que en su Cámara de Comercio se registren como establecimientos de comercio.

2.4.3 Aplica adicional para las Categorías de Realización

A las inhabilidades que aplican para todas las categorías, se suman las siguientes para los participantes en las categorías de Realización:

- ✓ Empresas, organizaciones o personas jurídicas ganadoras en la Convocatoria Crea Digital 2021 en cualquier categoría de realización, no podrán participar en la Convocatoria 2022 en las categorías de realización
- ✓ 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 y de Cultura, así como de sus entidades adscritas, vinculadas o con sus unidades administrativas especiales.
- ✓ Empresas que en su Cámara de Comercio se registren como establecimientos de comercio.
- ✓ Proyectos ganadores de la convocatoria Crea Digital en cualquiera de sus versiones en las categorías de Realización.

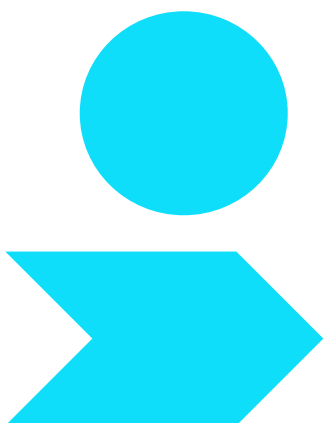
2.4.4 Aplica adicional para la categoría de Pertenencia Étnica

A las inhabilidades que aplican para todas las categorías, se suman las siguientes para los participantes en las categorías de Pertenencia Étnica:

- ✓ Organizaciones, instituciones, resguardos o comunidades 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.
- ✓ Empresa, instituciones u organizaciones que no estén avaladas por el Ministerio del Interior o autoridad competente como personas jurídicas de carácter étnico.
- ✓ Proyectos que hayan sido ganadores en dos (2) ocasiones en cualquiera de las categorías y cualquiera de las versiones de la convocatoria Crea Digital.

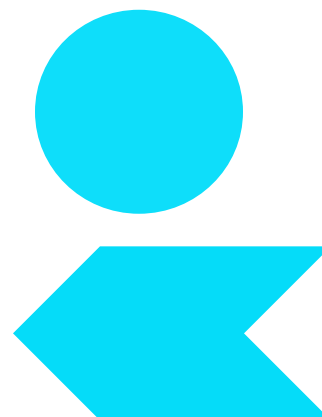
2.5 Tipo de proyectos que se pueden presentar

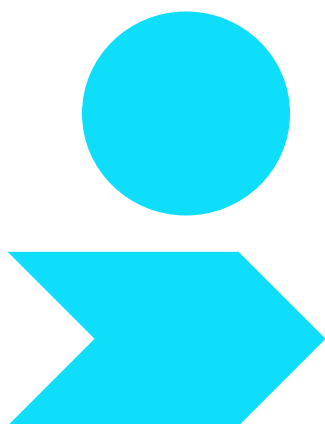
Los interesados en participar deben contar con:



Categorías Desarrollo
<ul style="list-style-type: none"> • El diseño y formulación completos de un proyecto Alfa para la producción de un piloto o prototipo en versión Beta digital. • La sustentación de la viabilidad, calidad técnica y carácter cultural, educativo y comercial del proyecto, de acuerdo con la categoría a la que se presentan y que se consignará en el Anexo B: Ficha del proyecto. • Capacidad para realizar un aporte a la coproducción del contenido propuesto, la cual se debe demostrar y explicar en el Anexo B: Ficha del proyecto.

Categoría Pertenencia Étnica
<ul style="list-style-type: none"> • El diseño y formulación completa de un proyecto Alfa para el desarrollo de un piloto o prototipo en versión Beta digital de una serie digital animada, juego de video, contenido transmedia, contenido multimedia (sitio web no institucional), serie web, e-book, serie podcast o aplicación con contenido narrativo (.apk o .ipa). • La sustentación de la viabilidad, calidad técnica y carácter cultural, educativo y comercial del proyecto, de acuerdo con la categoría a la que se presentan y que se consignará en el Anexo B: Ficha del proyecto. • Capacidad para realizar un aporte a la coproducción del contenido propuesto, la cual se debe demostrar y explicar en el Anexo B: Ficha del proyecto.





Categorías Realización

- El diseño y formulación completo de un proyecto para la realización de una serie animada digital, videojuego o contenido transmedia finalizado.
- La sustentación de la viabilidad, calidad técnica y carácter cultural, educativo y comercial del proyecto, de acuerdo con la categoría a la que se presentan y que se consignará en el **Anexo B: Ficha del proyecto**.
- Capacidad para realizar un aporte a la coproducción del contenido propuesto, la cual se debe demostrar y explicar en el **Anexo B: Ficha del proyecto**.
- Contar con una aliado estratégico

13

- ✓ Todos los proyectos participantes para las categorías de desarrollo (incluyendo pertenencia étnica) deben respaldarse con la muestra del Piloto de animación o la versión alfa del prototipo funcional del juego de video, o la muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto del contenido transmedia y/o digital, es decir: los bocetos, los esquemas, guiones, storyboards, prototipo en papel o cualquier soporte del proyecto que den una idea de cómo se verá el prototipo del contenido transmedia una vez finalizado.
- ✓ Todos los proyectos participantes para las categorías de realización deben respaldarse con el Piloto de la serie de animación, o versión Beta del prototipo del juego de video y plataformas digitales, formatos visuales, audiovisuales, sonoros, interactivos y/o inmersivos o cualquier otro tipo de contenidos avanzados del proyecto transmedia.
- ✓ Los contenidos de los proyectos se pueden crear en diferentes lenguas que reflejen la diversidad cultural del participante y del país. En estos casos, se debe subtítular el contenido final entregado en español para facilitar su circulación. Se considerarán especialmente las propuestas que estén desarrolladas en lenguas nativas.

- ✓ Los proyectos propuestos 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.

Nota: La claridad en la conceptualización, la planeación, el diseño y las estrategias de circulación y/o comercialización del contenido a desarrollar o producir y las evidencias que den cuenta de este serán factores determinantes en el proceso de evaluación de la convocatoria.

14

- ✓ El énfasis temático de los contenidos debe apuntar 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 E: Lineamientos de la Dirección de Artes).
 - Desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos.
 - Expresión de la diversidad cultural del país.
 - Apropiación de las TIC.
- ✓ Las limitaciones de participación previstas **son aplicables 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 entregar los recursos de coproducción e incluso, en la ejecución de las propuestas. **Cualquier inhabilidad o impedimento en cualquiera de los integrantes de las personas jurídicas participantes inhabilitará a la totalidad de la organización o comunidad para continuar en la convocatoria.**
- ✓ Los contenidos ganadores podrán ser distribuidos en casas de cultura, bibliotecas, museos, tecno- centros, medios digitales, canales de TV y emisoras públicas y comunitarias, entre otros canales. En el caso de las **categorías de realización**, después del segundo año de producción (enero 2025) mediante el otorgamiento de una autorización de uso no exclusiva por el máximo tiempo que determine la Ley 1915 de 2018, sobre el proyecto entregado para la convocatoria.
- ✓ En caso en que los proyectos ganadores lleguen una etapa de producción o versiones futuras del contenido, ya sea con recursos propios del ganador o

de terceros, se debe dar crédito a los ministerios especificando que el proyecto inició con su apoyo y con los recursos otorgados en la convocatoria Crea Digital 2022.

3 Proceso de participación

El participante debe organizar dos tipos de documentos para inscribirse en la convocatoria:

- ✓ **Administrativos:** son documentos generales requeridos para todas las categorías.
- ✓ **Para el jurado:** son documentos específicos según cada categoría.

Toda la documentación se debe adjuntar al momento de presentar su propuesta.

16

3.1 Documentos administrativos

En la sección de documentos administrativos se debe adjuntar frente a cada ítem el documento correspondiente en un solo archivo en PDF con la totalidad de las hojas que lo componen.

Nota: Para reemplazar un documento en la sección “documentos administrativos”, seleccione el documento correcto y cárguelo en el sistema, éste sustituirá el anterior reemplazándolo con uno nuevo.

Recuerde verificar los archivos cargados antes de dar clic en “enviar al Ministerio” porque después de enviado y con número de registro asignado, **no se podrá modificar ningún proyecto.**

3.1.1 Formulario de participación 2022

- ✓ Se debe diligenciar en su totalidad la información solicitada en la sección formulario de participación del aplicativo, dar clic en guardar y posteriormente en el botón imprimir, descargar el formulario, imprimirlo, firmarlo, escanearlo y subirlo a la plataforma en la sección documentos administrativos.
- ✓ Dado que es un documento inmodificable e insubsanable, el interesado que lo altere, no lo presente diligenciado en su totalidad, no lo firme, no lo presente completo o presente el formulario de otra vigencia quedará automáticamente rechazado.
- ✓ Recuerde que el único formulario de participación autorizado es el que se genera desde el aplicativo.

3.1.2 Documento de identidad del representante legal

- ✓ El único documento de identificación válido para los colombianos es la cédula amarilla con hologramas (Leyes 757 de 2002 y 999 de 2005 y Decreto 4969 de 2009).
- ✓ Debe ser una copia legible por ambas caras.
- ✓ En caso de ser un extranjero el representante legal, deberá anexar la copia de la cedula de extranjería (solo para las categorías de desarrollo y realización)
- ✓ 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.

3.1.3 Documento de la entidad

- ✓ RUT (Registro Único Tributario)

3.1.4 Documentos para categorías de Desarrollo y Realización según su personería jurídica

3.1.4.1 Para las Mipymes

- ✓ Certificado de existencia y representación legal con la matrícula mercantil vigente al momento de presentarse a la Convocatoria, expedido por la Cámara de Comercio con fecha de expedición no mayor a 30 días a la fecha de presentación del proyecto, 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 de 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 Mipyme.

3.1.4.2 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 enero de 2022.

3.1.4.3 Para entidad privada sin ánimo de lucro

- ✓ Certificado de existencia y representación legal con la matrícula mercantil vigente al momento de presentarse a la Convocatoria, expedido por la Cámara de Comercio o por la entidad competente, con fecha de expedición no mayor a 30 días a la fecha de presentación del proyecto, 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 de 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.

3.1.4.4 Para entidad pública

- ✓ Acto Administrativo de nombramiento del Representante Legal de la entidad.
- ✓ Acta de posesión del representante legal de la entidad.
- ✓ Documento de representación legal de la entidad.

3.1.5 Documentos para la categoría Pertenencia Étnica:

Alguno de los siguientes documentos:

- ✓ Certificación expedida por el Ministerio del Interior o autoridad competente, que avale su existencia y representación legal.
- ✓ O copia del acto administrativo (resolución del Incoder, resolución de la Dirección de Asuntos Étnicos del Ministerio del Interior, decreto o acuerdo de la Secretaría de Gobierno del departamento respectivo donde se encuentra radicada la comunidad, resguardo u organización), que certifique su existencia y representación legal
- ✓ O certificación expedida por la alcaldía municipal de la existencia y representación legal de la organización, institución, resguardo o comunidad.

Obligatorio y solo para comunidades y organizaciones indígenas: carta de reconocimiento o certificado de existencia emitida por parte de la autoridad indígena competente.

3.2 Documentos para el jurado

Los documentos para el jurado son diferentes en cada categoría y dependen de las condiciones específicas que establezca cada una de ellas. Consulte los documentos que debe remitir al jurado en el capítulo “**Requisitos específicos de participación**” de la categoría a la que se vaya a presentar, que puede ubicar en las páginas:

Categoría	Página
Desarrollo series digitales animadas	42
Desarrollo juegos de video	
Desarrollo contenidos transmedia	54
Pertenencia Étnica	
Realización series digitales animadas	71
Realización juegos de video	
Realización contenidos transmedia	83

- ✓ Descargue los formatos para el jurado del siguiente enlace: <https://mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/creadigital2022.aspx>
- ✓ En el aplicativo al diligenciar la sección ficha del proyecto puede descargar los formatos establecidos según la categoría seleccionada, en el siguiente enlace se debe diligenciar y presentar el proyecto <https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/>

3.2.1 Recomendaciones

- ✓ Reúna y organice los documentos exigidos para revisión del jurado y adjúntelos según el ítem correspondiente en la sección de ficha del proyecto, de acuerdo con la categoría a la que se quiere inscribir.
- ✓ 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.
- ✓ Ninguno de los ministerios se hará responsable de archivos o formatos de envío de los documentos que no puedan ser leídos por el jurado en el momento de la evaluación. Por tanto, el participante debe asegurarse de que los formatos allegados funcionen en diversos sistemas operativos. En caso de no poder abrir ninguna de las copias adjuntadas o enviadas, la propuesta será rechazada.

- ✓ Cuando se remitan vínculos de Internet el participante deberá verificar que el acceso a los mismos se encuentre habilitado en todo el proceso de selección. En caso contrario, la propuesta será rechazada.
- ✓ Todos los proyectos participantes deben respaldar sus propuestas con la muestra del piloto, versión de prototipo funcional (alfa o beta) o muestra de soportes o evidencias del diseño del proyecto, según las condiciones de la categoría a la que se presenten.
- ✓ Las propuestas y anexos de inscripción a la convocatoria deben estar escritos en castellano, con el fin de facilitar su revisión y decisión por parte del jurado, aunque sus contenidos se pueden crear en diferentes lenguas que reflejen la diversidad cultural del participante y del país.
- ✓ En cualquier caso, es imprescindible que las propuestas estén escritas de manera coherente, sin fallas determinantes en la redacción y con buena puntuación y ortografía.

3.3 Envío de propuestas

Para Crea Digital 2022 el envío de las propuestas será únicamente de forma virtual a través de la Plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural, de la siguiente forma:

PASO 1: Ingresar a la plataforma de inscripción en línea como aparece a continuación: <https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/>

The screenshot displays the 'CONVOCATORIA CREA DIGITAL 2022' page. At the top left, there are logos for 'Mincultura' and 'CREA DIGITAL'. The main heading is 'Presentación'. Below this, a paragraph explains the initiative's purpose: 'Desde el año 2012 a la fecha, los Ministerios de Cultura (Mincultura) y Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) de Colombia, han venido desarrollando la convocatoria Crea Digital, con el objetivo de fomentar procesos de desarrollo y producción de contenidos digitales desde las micro, pequeñas y medianas empresas del sector de las industrias digitales creativas y culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de software, la producción de contenidos interactivos o la comunicación en todas sus acepciones, para adelantar la coproducción de contenidos digitales con potencial comercial y énfasis cultural y/o educativo, con una narrativa dirigida al entretenimiento.'

The page is divided into two main sections:

- Categorías:** A list of seven categories:
 1. Desarrollo de series digitales animadas
 2. Desarrollo de juegos de video
 3. Desarrollo de contenidos transmedia
 4. Pertinencia Étnica
 5. Realización de series digitales animadas
 6. Realización de juegos de video
 7. Realización de contenidos transmedia
- ¿Cómo presentar un proyecto?:** A video player showing a thumbnail for 'Música en Movimiento' with a 'Compartir' button.

At the bottom, there are three blue buttons: 'Descargar términos de referencia', 'Crear usuario', and 'Registrar proyecto'.

PASO 2: Descargar y leer los términos de referencia.

PASO 3: Crear usuario. Para todos los participantes se debe crear un usuario, no sirven los usuarios de convocatorias anteriores. Ingresar al siguiente enlace:

<https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/#/create>

Una vez aquí, seguir el siguiente procedimiento:

1. Diligenciar los siguientes campos:
 - ✓ Seleccione el tipo de organización proponente
 - ✓ Ingresar el número de NIT de la organización (Ingresar solo números sin guiones ni puntos y con el dígito de verificación)
 - ✓ Ingresar nombre de usuario (El nombre de usuario solo debe contener letras y/o números, no se aceptan caracteres especiales, espacios en blanco, puntos y tildes)
 - ✓ Ingresar Correo electrónico (es el principal medio de comunicación puede ser el del representante legal o un correo institucional)
 - ✓ Ingresar contraseña (La contraseña debe contener entre 4 y máximo 20 caracteres, al menos una letra mayúscula, una letra minúscula, un número, sin espacios en blanco, puntos y sin caracteres especiales).
 - ✓ Confirmar contraseña
 - ✓ Haga clic en “Guardar”
2. Activar el usuario:
 - ✓ Ingresar al correo electrónico registrado (buscar el mensaje de activación del usuario en la bandeja de entrada o en spam).
 - ✓ Dar clic en el enlace enviado “creación del usuario”
 - ✓ Dar clic en ingresar.
3. Ingresar usuario y contraseña
 - ✓ Dar clic en Ingresar.
4. Dar clic en “registrar proyecto”
 - ✓ Diligenciar formulario de participación (se debe diligenciar la totalidad de los campos)
 - ✓ Dar clic en guardar
5. Para continuar trabajando en el proyecto (sin número de registro asignado):
 - ✓ Ingrese al siguiente vínculo:
<https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/>
 - ✓ Dar clic en “registrar proyecto”.
 - ✓ Ingresar usuario y contraseña

- ✓ Dar clic en “ingresar”
 - ✓ Dar clic en el icono de editar proyecto.
 - ✓ Puede continuar trabajando en las diferentes secciones del proyecto.
6. Si ya tiene usuario, pero olvidó la contraseña:
- ✓ Ingrese al siguiente vínculo:
<https://convocatorias.mincultura.gov.co/frontcreadigital/#/login>
 - ✓ Ingrese a la opción “Recordar contraseña”
 - ✓ Digite su nombre de usuario o correo electrónico registrado
 - ✓ Dar clic en recuperar
 - ✓ Ingresar al correo electrónico
 - ✓ Dar clic en el enlace “cambio de contraseña”
 - ✓ Asigne una nueva contraseña
 - ✓ Dar clic en “guardar”
 - ✓ Ingrese su usuario y la contraseña
 - ✓ Haga clic en “ingresar”

PASO 4: Diligenciar formulario de participación 2022

- ✓ Diligenciar formulario de participación (se debe diligenciar la totalidad de los campos)
- ✓ Dar clic en guardar
- ✓ Dar clic en imprimir
- ✓ Descargar el formulario de participación
- ✓ Firmarlo, escanearlo y adjuntarlo en el ítem correspondiente en la sección de documentos administrativos.

PASO 5: Diligenciar ficha del proyecto

- ✓ Diligenciar los campos de la ficha del proyecto (esta sección se puede diligenciar por partes e ir guardando)
- ✓ Descargar los formatos de documentos del jurado
- ✓ Cargar los documentos del jurado diligenciados según corresponda a la categoría seleccionada (el documento debe contener la información solicitada)

PASO 6: Adjuntar los Documentos Administrativos

Adjuntar los documentos relacionados en la sección respectiva, que corresponden al tipo de entidad seleccionada en el formulario de participación.

Paso 7: Enviar el proyecto

- ✓ Dar clic en enviar y luego en el botón “enviar al Ministerio” (el aplicativo genera un número de registro y envía un correo con un pdf adjunto con el proyecto registrado).

Tener en cuenta:

- ✓ La inscripción en línea generará un número único de registro que se enviará de manera automática al correo electrónico suministrado y le servirá como comprobante de la inscripción y para su seguimiento.
- ✓ Al recibir el número único de identificación se garantiza que el diligenciamiento del formulario de participación fue exitoso y se entiende que el participante aceptó las condiciones y los términos de participación.
- ✓ La inscripción en línea únicamente estará habilitada hasta las 5:00 p.m. (hora colombiana) de la fecha de cierre de la convocatoria.
- ✓ Culminar con éxito este proceso en línea indica que el participante se acoge a las condiciones de participación de Crea Digital 2022.
- ✓ Un proyecto con número de registro asignado no puede ser editado, modificado, ni eliminado; se recomienda revisar muy bien la información ingresada antes de dar clic en enviar al Ministerio.

23

3.4 Proceso de selección y evaluación

3.4.1 Verificación de requisitos

Los Ministerios de TIC y de Cultura verificarán que las propuestas recibidas cumplan con los requisitos generales y específicos de participación en cada categoría (documentos administrativos y documentos para los jurados). Solo aquellas que los cumplan, se enviarán a los jurados para evaluación.

El único documento que no se puede subsanar (corregir, remediar, arreglar) es el **Formulario de Participación Crea Digital 2022**. El resto de los documentos administrativos sí.

Por tanto, en caso de que el participante no presente uno de los documentos administrativos solicitados, el Ministerio de Cultura lo requerirá por medio del correo electrónico inscrito, para que lo entregue en un **plazo de dos (2) días hábiles**. Si cumplido este plazo no hace la subsanación, se rechazará la propuesta. En caso

contrario, se verificará que los documentos para el jurado cumplan con los requisitos específicos de participación.

Los participantes podrán consultar después de la fecha de cierre de la convocatoria, el estado de su solicitud, ingresando a:

<https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/#/resultados>

Los estados que encontrará son los siguientes:

En verificación	<ul style="list-style-type: none">• La documentación está en revisión
En estudio	<ul style="list-style-type: none">• Cumple con los requisitos y pasa a evaluación de jurados
Preseleccionado	<ul style="list-style-type: none">• El jurado ha elegido la propuesta como candidata a ganar el estímulo.
Rechazado	<ul style="list-style-type: none">• La propuesta no cumple con los requisitos de la convocatoria
Retirado	<ul style="list-style-type: none">• El participante comunicó al Ministerio de Cultura que desiste de su inscripción
Ganador	<ul style="list-style-type: none">• El participante superó exitosamente todas las fases del proceso y fue seleccionado por el jurado como uno de los elegidos para acceder al estímulo

24

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.

3.4.2 Causales de rechazo

El Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural rechazará las propuestas que incumplan con los requisitos de participación contenidos en este documento y en particular en los siguientes casos:

3.4.2.1. El participante presenta dos (2) propuestas. Ambas propuestas serán rechazadas.

3.4.2.2. El participante presenta la misma propuesta apoyada por el Programa Nacional de Concertación para la convocatoria 2022.

3.4.2.3. La propuesta ha resultado ganadora de alguna de las convocatorias del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural del Ministerio de Cultura de 2021.

3.4.2.4. La propuesta es remitida por correo electrónico, o por cualquier otro medio diferente al señalado en esta convocatoria.

3.4.2.5. El participante no adjunta el Formulario de Participación Crea Digital 2022 (que es insubsanable), lo modifica, no lo diligencia en su totalidad, no lo presenta completo, no lo firma o no especifica a qué categoría se presenta.

3.4.2.6. El participante presenta una propuesta a una categoría no ofertada.

3.4.2.7. La naturaleza jurídica del participante no corresponde a la ofertada en la categoría a la que aplica.

3.4.2.8. El participante no se adecúa al perfil exigido en la categoría a la que aplica.

3.4.2.9. La propuesta no corresponde al objeto ni requerimientos de la categoría a la que aplica.

3.4.2.10. El participante no adjunta uno de los documentos administrativos exigidos con posterioridad a la solicitud de subsanación.

3.4.2.11. El participante no adjunta uno o más documentos requeridos para el jurado.

3.4.2.12. El participante allega documentos para el jurado a los cuales no se puede tener acceso.

3.4.2.13. El participante envía la propuesta con posterioridad a la fecha de cierre establecida.

3.4.2.14. A quienes se les haya declarado incumplimiento 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 1493 de 2011, Ley del Espectáculos Públicos de las artes escénicas. 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.

Nota: En caso de estar en desacuerdo con el rechazo, el participante podrá solicitar revisión a través de comunicación firmada por el representante legal, dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes a la fecha de publicación de los resultados de la convocatoria. Al cabo de este plazo, no se recibirán ni tramitarán revisiones.

3.5 Jurado

Los Ministerios de TIC y de Cultura seleccionarán jurados expertos, mediante acto administrativo expedido por esta última entidad. Ellos evaluarán los proyectos recibidos. Para su selección, se tendrán en cuenta factores como el nivel de formación académica y la trayectoria e idoneidad en su área.

Para la categoría Pertenencia Étnica, el jurado estará conformado por tres (3) expertos interdisciplinarios con formación y experiencia tanto en grupos étnicos y trabajo en los territorios como en la producción de contenidos digitales.

3.5.1 Obligaciones del jurado

3.5.1.1. Leer detenidamente los requisitos generales y específicos de participación de la categoría de la cual es jurado, los cuales serán entregados por la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI).

3.5.1.2. Renunciar a ser jurado si participa en alguna de las categorías convocadas.

3.5.1.3. Una vez recibidos los proyectos para evaluación, verificar que se encuentre la totalidad de los proyectos relacionados e informar cualquier inconsistencia a la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI).

3.5.1.4. Declararse impedido (a) antes de la deliberación para evaluar proyectos de familiares y amigos, o frente a aquellos en los que considere que no puede emitir concepto objetivo.

3.5.1.5. En el caso de que más de la mitad de los jurados se declare impedida 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.

3.5.1.6. Para evaluar los proyectos debe aplicar los criterios establecidos para cada categoría.

3.5.1.7. Observar total imparcialidad y objetividad y actuar en todo momento con plena autonomía.

3.5.1.8. Abstenerse de usar la información a la que accede para cualquier objetivo diferente de la evaluación, respetando siempre los derechos de autor del participante.

3.5.1.9. 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.**

3.5.1.10. Seleccionar los proyectos finalistas que serán citados a participar en la jornada de pitch.

3.5.1.11. Participar de la jornada de pitch y de deliberación en la fecha, hora y lugar o mecanismo virtual, indicados por la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI).

3.5.1.12. Seleccionar a los ganadores y suplentes de la categoría evaluada.

3.5.1.13. Sustentar y firmar el acta de veredicto de la categoría evaluada.

3.5.1.14. Sugerir el perfil de los tutores de cada uno de los proyectos durante la etapa de deliberación.

3.5.1.15. El jurado, resida o no en Bogotá, deberá devolver a la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI) todos los equipamientos tecnológicos remitidos para su evaluación, en los casos que aplique, con el fin de efectuar la respectiva devolución a los participantes que lo soliciten.

3.5.1.16. Atender cualquier requerimiento antes, durante y después de la deliberación hecho por el Ministerio de TIC o de Cultura sobre el proceso de evaluación realizado y presentar por escrito las aclaraciones que le sean solicitadas en el evento de presentarse reclamos por terceros, organismos de control o participantes.

3.5.1.17. Cumplir con el pago de la seguridad social según lo establecido en la Ley 100 de 1993 y sus decretos reglamentarios.

3.5.2 Deliberación y fallo

Tras leer y evaluar los proyectos asignados, cada jurado emitirá concepto escrito de cada uno de ellos, con base en los criterios de evaluación establecidos para cada categoría. Así mismo, preseleccionará los que considere pertinentes para su presentación de pitch o sustentación oral del proyecto. Si los jurados no coinciden en los proyectos preseleccionados, se hará un encuentro virtual para que lleguen a un acuerdo.

Los participantes preseleccionados por los jurados serán contactados por los Ministerios TIC y de Cultura, mediante comunicación escrita, días antes para acudir a una sesión de sustentación o pitch virtual. Será obligación de los preseleccionados presentarse a la sustentación en la fecha, hora y mediante el mecanismo virtual definidos por los Ministerios de TIC y de Cultura.

Aquel participante preseleccionado que no atienda la citación para sustentación o pitch virtual quedará automáticamente descalificado.

Acto seguido, el jurado manifestará por escrito la selección de los proyectos que considere candidatos a ser merecedores de los recursos de coproducción: ganadores y suplentes. Al designar suplentes, se entenderá que estos podrán ser acreedores del estímulo de coproducción, siempre y cuando los ganadores escogidos se encuentren inhabilitados o renuncien a aceptar los recursos. En el caso de que el suplente tome el lugar de un ganador, éste recibirá los recursos asignados al ganador inicialmente seleccionado. En todos los casos, los suplentes obtendrán mención de honor (reconocimientos del jurado sin valor económico).

El jurado podrá recomendar ajustes para la coproducción de los proyectos ganadores que los beneficiados deben acatar. Estos ajustes deben estar basados en la descripción del alcance planteado en el proyecto evaluado y deberán quedar detallados por escrito en el acta de veredicto.

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.

3.5.3 Redistribución de Recursos

Los Ministerios de TIC y de Cultura, se reservan el derecho de redistribuir los recursos asignados a cada categoría, en los siguientes casos:

En caso de que por decisión unánime del jurado sea declarada desierta la categoría, debido a que la calidad de los proyectos evaluados no amerita el otorgamiento de los recursos de coproducción o no se presente ningún aspirante en una categoría. En caso de presentarse esta situación, se podrá reasignar el monto inicialmente previsto, a las otras categorías.

En el caso que el jurado decida por unanimidad que, una vez realizado el pitch, el número de los proyectos evaluados que se hacen merecedores al otorgamiento de los recursos de coproducción, sea menor al número de proyectos inicialmente previstos para la categoría evaluada, se hará una redistribución de los montos inicialmente asignados a dicha categoría, entre los proyectos preseleccionados de la misma categoría o de las otras, según decisión del jurado.

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.

3.6 Verificación de inhabilidades, incompatibilidades o prohibiciones

Una vez conocida el acta de veredicto suscrita por los jurados, los Ministerios de TIC y de Cultura harán la verificación de inhabilidades, incompatibilidades y prohibiciones de los ganadores y suplentes. De encontrarse alguna causal de retiro en algún ganador, lo reemplazará quien hubiere ocupado la suplencia en el orden establecido por los jurados cuando a ello hubiere lugar.

3.7 Publicación de resultados y otorgamiento de recursos

Los resultados se publicarán en:

- ✓ www.mintic.gov.co
- ✓ www.mincultura.gov.co

Los estados que encontrará son:



Ganador	<ul style="list-style-type: none">• Su propuesta fue evaluada por los jurados y fue declarada ganadora
No ganador	<ul style="list-style-type: none">• Su propuesta fue evaluada por los jurados y no fue declarada ganadora, por lo que no se hará acreedor al estímulo.
Suplente	<ul style="list-style-type: none">• Una vez su propuesta fue evaluada por los jurados, se determina que el proyecto accederá al estímulo única y exclusivamente si los ganadores se encuentran inhabilitados o renuncian.

30

Nota: Los participantes, cuyos proyectos hayan sido enviados a evaluación, podrán solicitar por escrito y vía correo electrónico las planillas de evaluación de sus propuestas a creadigital@mincultura.gov.co diligenciadas por los jurados.

Una vez expedido el acto administrativo o resolución que acredita a los ganadores de los recursos de coproducción, el Ministerio de TIC comunicará mediante correo electrónico la decisión. Tan pronto reciban dicha comunicación, los ganadores deberán aceptar o renunciar por escrito a los recursos **dentro de los siguientes (5) cinco días hábiles**. En caso de aceptarlos, deberán hacer llegar la siguiente documentación en el mismo plazo así:

3.7.1 Documentos para todas las categorías

3.7.1.1. Comunicación suscrita por el representante legal, dirigida al Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, aceptando los recursos otorgados.

3.7.1.2. Certificación firmada por el Representante Legal, mediante la cual acepta los Términos de Referencia (TDR) de la Convocatoria y declara que nadie de su equipo de trabajo se encuentra inmerso en ninguna de las inhabilidades establecidas.

3.7.1.3. 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.

3.7.1.4. Póliza de cumplimiento de disposiciones legales constituida a favor del Ministerio de Cultura – Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones / Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, que ampare el 40% del valor del estímulo. La vigencia de esta garantía deberá corresponder al plazo establecido para desarrollar los contenidos (desde la fecha del Acto Administrativo que los designa como ganadores) y 12 meses más. Esta garantía deberá plasmar en calidad de asegurado y beneficiario el Ministerio De Cultura – MinTIC - Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

En caso de incumplimiento de las obligaciones a cargo del beneficiario del estímulo, será Min Cultura el responsable de proferir el acto administrativo que declare el incumplimiento y hacer efectiva la garantía, ordenando al beneficiario y a su garante el pago de la prestación garantizada sea girado a MINTIC o Fondo Único TIC dado que el origen de los recursos viene de su presupuesto. De ello deberá dejarse expresa constancia en los actos particulares de asignación.

3.7.1.5. Certificación bancaria, cuya expedición no supere los treinta (30) días a la fecha de presentación de los documentos a la convocatoria.

3.7.1.6. Documentos de propiedad intelectual:

- ✓ Copia del documento de registro del proyecto ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor o el documento de constancia del trámite del registro.

- ✓ Formato de autorización de uso de las obras presentadas (suministrado por MinTIC).
 - ✓ Formato en el cual el ganador declara que el software que se utilizará en el desarrollo del proyecto es licenciado (suministrado por MinTIC).
- 3.7.1.7. Cámara de comercio actualizada a 2022 con fecha de expedición no mayor a 30 días de la fecha de la inscripción a la convocatoria.
- 3.7.1.8. 3.7.1. 8. Formato SIIF diligenciado (suministrado por MinTIC).
- 3.7.1.9. 3.7.1.9. RUT actualizado a 2022

3.7.2 Documentos adicionales para las categorías de Realización

Además de la documentación requerida para todas las categorías, los participantes en la categoría de Realización deben adjuntar:

3.7.2.1. Propuestas comerciales definidas (carta de intención con fecha de suscripción no mayor a 6 meses, por una empresa legalmente constituida, contratos, memorandos de entendimiento, intención de compra, etc.) con productores, canales, *publishers*, entre otros aliados estratégicos.

Nota: Los aliados estratégicos no podrán ser participantes de la convocatoria Crea Digital 2022 en ninguna de sus categorías.

3.7.3 Documentos adicionales para la categoría de Pertenencia Étnica

Además de la documentación requerida para todas las categorías, los participantes en la categoría de Pertenencia Étnica deben adjuntar alguno de los siguientes documentos:

3.7.3.1. Certificación expedida por el Ministerio del Interior o autoridad competente, que avale su existencia y representación legal.

3.7.3.2. Copia del acto administrativo (resolución del Incoder, resolución de la Dirección de Asuntos Étnicos del Ministerio del Interior, decreto o acuerdo de la Secretaría de Gobierno del departamento respectivo donde se encuentra radicada la comunidad, resguardo u organización, entre otros), que certifique la existencia y representación legal.

3.7.3.4. Certificación expedida por la alcaldía municipal donde se encuentra radicada la comunidad, resguardo u organización, entre otros, de la existencia y representación legal de la organización, institución, resguardo o comunidad.

3.7.4 En qué se pueden invertir los recursos

Los recursos del estímulo otorgados a los proyectos ganadores en las diferentes categorías podrán ser ejecutados o invertidos de acuerdo con los rubros y montos aprobados en el presupuesto presentado y que está acorde al cumplimiento de los objetivos y metas previstas para la culminación del proyecto.

No obstante, se consideran rubros financiables y los cuales deben ser, directos, necesarios y exclusivos para la ejecución del proyecto, entre los que se encuentran: recurso humano (costo del personal y/o pagos de profesionales que realizarán labores directas y exclusivas para el desarrollo del proyecto), materiales e insumos, servicios tecnológicos, consultoría especializada, capacitación, alquiler de equipos y software.

3.7.5 En qué no se pueden invertir los recursos

Los recursos del estímulo otorgado a los proyectos ganadores en las diferentes categorías no podrán ser ejecutados o invertidos en rubros no exclusivos para el desarrollo del proyecto que se consideran no financiables, entre estos se encuentran: capital de trabajo para proyectos diferentes, compra de equipos, lotes, construcciones, adecuaciones de infraestructura física, pago de deudas, inversiones en otras empresas, compra de acciones u otros valores, matrículas para formación, gastos administrativos (arriendo, servicios públicos), gastos de viaje y entre estos gasolina, parqueaderos, impuestos, tasas y contribuciones (IVA, RETEFUENTE, RETEICA, GMF), patentes, rubros destinados a circulación o difusión del proyecto, actividades que ya se hayan desarrollado previas a la fecha de otorgamiento del estímulo, entre otros.

Nota: Retención en la fuente por concepto de renta. La retención en la fuente se calculará teniendo presente la base mínima de retención, de manera proporcional sobre el valor total de cada desembolso, y se aplicará conforme a la normatividad tributaria y fiscal vigente a la fecha en que se efectúan los pagos.

3.8 Ganadores

Los ganadores en las diversas categorías 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.

3.8.1 Derechos

3.8.1.1. Ser los titulares de los derechos patrimoniales de los proyectos ganadores, salvo aquellas afectaciones y licencias que expresamente confieren al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y al Ministerio de Cultura.

3.8.1.2. Recibir el documento que los acredita como ganadores para el desarrollo o producción de los contenidos, en la respectiva categoría.

3.8.1.3. Recibir los recursos de coproducción en los montos señalados, previo cumplimiento de los requisitos establecidos para los giros y desembolsos por cada categoría.

3.8.1.4. Recibir asesoría y seguimiento a la construcción de la estrategia de comercialización y circulación del producto final por parte de (1) asesor (a) designado (a) por la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos del Ministerio de Cultura.

3.8.2 Deberes

3.8.2.1. 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 se consideran aporte de los ganadores al desarrollo del proyecto.

3.8.2.2. Contar con recursos propios para iniciar el desarrollo del proyecto, 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).

3.8.2.3. Destinar el cien por cien (100%) de los recursos recibidos única y exclusivamente para la ejecución del proyecto ganador aprobado por los jurados.

3.8.2.4. Acatar las recomendaciones efectuadas por los jurados.

3.8.2.5. Presentar los documentos y soportes requeridos para la legalización y ejecución del proyecto de acuerdo con la Ley, en las fechas y con los procedimientos del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

3.8.2.6. Aceptar por escrito ante el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones los recursos de coproducción otorgados y aportar los documentos requeridos por este mismo Fondo **dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes** a la comunicación de su selección, para formalizar y entregar los recursos asignados.

3.8.2.7. Aceptar el tutor asignado por el Comité Técnico, según el perfil sugerido por el jurado en su deliberación, como también, tener disponibilidad del tiempo requerido para que la tutoría se pueda desarrollar oportuna y eficazmente. La remuneración del tutor se debe relacionar en el presupuesto general y pagar de los recursos otorgados. **En ningún caso los Ministerios de TIC o de Cultura se harán responsables de este pago.**

3.8.2.8. En la eventualidad de que el proyecto originalmente presentado requiera ajustes, de acuerdo con las recomendaciones del jurado, el ganador los aceptará y 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.

3.8.2.9. En el caso de que los jurados soliciten la contratación de un asesor específico, en algún tema que consideren debe ser reforzado en el proyecto ganador, se debe ajustar el presupuesto de acuerdo con las recomendaciones para hacer la contratación debida.

3.8.2.10. 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, así como de los entregables definidos en la convocatoria.

3.8.2.11. Otorgar crédito a los Ministerios de TIC y de Cultura en los productos finales de la convocatoria, así como en nuevas versiones, nuevas piezas o secuelas y productos derivados en otros soportes o formatos del proyecto ganador, mencionando que el proyecto fue apoyado en su etapa de desarrollo o realización por estas entidades, en cualquier escenario, actividad o publicación donde se adelanten labores de difusión de los mismos. 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.

3.8.2.12. 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.

3.8.2.13. No podrán ceder en ningún caso los recursos asignados o el desarrollo del proyecto a terceros, lo cual 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.

3.8.2.14. 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.

3.8.2.15. 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 hechas por el jurado. 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.

3.8.2.16. El producto final, sin excepción, deberá ser entregado al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en las oficinas de MinTic en Bogotá así:

- ✓ **Para categorías de Desarrollo y Realización:** los ganadores deberán entregar los productos relacionados en dispositivos de almacenamiento magnético, tales como discos duros externos con entrada USB3 y/o Firewire de 800 en formatos HD y SD, dispositivos de almacenamiento de información por medio electrónico, pendrives, memorias USB y/o memorias de estado sólido o SSDs. Se recomienda igualmente, el respaldo o alojamiento de los entregables en DRIVE y/o Servicio de Almacenamiento en la Nube; y también agregar el link a todas las entregas y verificaciones del proyecto.
- ✓ **Para categoría de Pertenencia Étnica:** los ganadores deberán entregar los productos en memoria USB o Disco Duro Externo - NO CD o DVD- incluyendo los archivos finales optimizados para la(s) plataforma(s) a la(s) que

corresponda al producto, so pena de hacer efectiva la póliza de cumplimiento otorgada por el mismo. 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.

3.8.2.17. Entregar la estrategia de comercialización y circulación del producto final creado con el acompañamiento del asesor designado por el Ministerio de Cultura.

3.8.2.18. 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.

3.8.2.19. 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 2022.

3.8.2.20. Atender y poner en práctica las recomendaciones brindadas por el tutor.

3.8.2.21. 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.

3.9 Tutor (a)

Teniendo en cuenta el objetivo de la convocatoria Crea Digital y con el fin de realizar un acompañamiento de tipo técnico a los proyectos que resulten ganadores, se constituye la figura de Tutor (a).

3.9.1 Rol del tutor (a)

Cada proyecto contará con un tutor (a), responsable de acompañar el proceso de producción del proyecto: guiar y hacer seguimiento al proceso de desarrollo de la propuesta desde su nombramiento por el Comité Técnico hasta su entrega final.

Para esto, acordará con la empresa ganadora un Plan de Trabajo con las actividades, fechas y responsables que facilite el proceso de tutoría para las dos partes.

El tutor o tutora deberá cumplir el perfil sugerido por el jurado en la deliberación y será escogido (a) por el Comité Técnico de la convocatoria de un proceso de selección.

El tutor (a) podrá asesorar hasta dos (2) proyectos siempre y cuando cuente con el perfil y la disponibilidad para el acompañamiento técnico y administrativo que los proyectos requieran.

El tutor (a) no podrá ser participante de ninguna de las categorías de la convocatoria Crea Digital 2022.

El tutor (a) debe tener pleno conocimiento de los términos de referencia de la convocatoria, por lo cual todas las observaciones y conceptos emitidos deben hacerse con observancia al contenido del presente documento.

Nota: No habrá cambio de tutor (a). Excepcionalmente éste se podría solicitar si se registra incumplimiento del Plan de Trabajo acordado entre el tutor (a) y la empresa ganadora y únicamente durante el primer mes de ejecución del proyecto. En todo caso, la decisión final sobre su cambio o no, será adoptada por el Comité Técnico.

3.9.2 Pago al Tutor (a)

La remuneración del tutor o tutora se debe relacionar en el presupuesto general y pagar de los recursos otorgados al proyecto ganador. **En ningún caso los Ministerios de TIC o de Cultura se harán responsables de este pago.** Los porcentajes a aplicar por categoría son:

No.	Categoría	Remuneración*
1	Desarrollo de Series Digitales Animadas	10% del valor total de los recursos otorgados
2	Desarrollo de Juegos de Video	
3	Desarrollo de Contenidos Transmedia	
4	Pertenencia Étnica	
5	Realización de Series Digitales Animadas	7% del valor total de los recursos otorgados
6	Realización de Juegos de Video	
7	Realización de Contenidos Transmedia	

* La remuneración establecida incluye impuestos y retenciones de ley.

Nota: La forma de pago de los honorarios del tutor o tutora será acordada entre él o ella y el proyecto ganador y será durante el tiempo que dure la tutoría hasta la entrega del producto final. En todo caso, se debe haber pagado el 100% a la fecha de entrega final del producto a Min Tic.

3.10. Otras consideraciones

3.10.1 Devolución de las copias de proyectos

El Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural del Ministerio de Cultura conservará una (1) copia del proyecto de todos los participantes que no resulten ganadores, que servirá para investigaciones, estudios y diagnósticos y para establecer las necesidades del sector cultural y ajustar convocatorias futuras. Esta copia se almacenará por el término de un (1) año contado a partir de la fecha de publicación de resultados de la correspondiente convocatoria. Vencido este plazo, los documentos serán eliminados de la plataforma.

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.

Se advierte que las copias o equipamientos que no sean reclamadas durante el mes siguiente a la expedición del acto administrativo que acredita a los ganadores de la convocatoria serán destruidas, conforme a la autorización otorgada por los participantes al firmar el formulario de participación. Los Ministerios de Tic y de Cultura no se responsabilizan de la devolución de los equipamientos tecnológicos adicionales, vencidos los términos anteriormente expuestos.

3.10.2 Retiro de la postulación

Los participantes que por razones ajenas a los Ministerios de Tic y de Cultura deseen retirar su postulación, podrán hacerlo en cualquier momento del proceso, solicitando explícitamente por escrito el retiro de su propuesta.

3.10.3 Renuncia o retiro de los recursos

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. Así mismo, deberán reintegrar los recursos a la cuenta que establezca el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para tal fin dentro de los treinta (30) días siguientes a la aceptación de la renuncia y remitir copia de la consignación al Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural y al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

En caso de no recibir el reintegro de los recursos en el plazo otorgado, los Ministerios de TIC, Cultura y el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones harán exigible la póliza de cumplimiento, previo procedimiento administrativo. En el evento en que dicha garantía no cubra la totalidad del monto entregado se iniciará el cobro coactivo correspondiente.

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 de la ordenación del gasto por parte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el Fondo 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.

3.10.4 Prórrogas

No se concederán prórrogas para el desarrollo o producción 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 y en ningún caso podrá superar la vigencia (2022).

3.10.5 Información no veraz en documentos

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.

3.10.6 Giro de los recursos

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 Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en las fechas que se definan.
- ✓ La disponibilidad de los recursos de acuerdo con el Programa Anual de Caja (PAC) asignado al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

3.10.7 Incumplimiento de los ganadores

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 lo requerirán mediante escrito dirigido al correo electrónico registrado en el formulario de participación y citará a una audiencia presencial o virtual para que suministre brinde las explicaciones pertinentes, para lo cual deberá presentarse el representante legal de la persona jurídica.

De manera simultánea se notificará a la Aseguradora sobre el posible incumplimiento de su afianzado. De no atender dicho requerimiento **dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes** o no cumplir con los compromisos acordados, las entidades procederán a retirar los recursos de manera unilateral mediante acto administrativo, declarando su incumplimiento y solicitándole el reintegro de la totalidad de los recursos a la cuenta que establezca el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para tal fin dentro de los treinta (30) días siguientes de la notificación de dicho acto, junto con la remisión de la copia de la consignación al Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la

Actividad Artística y Cultural y al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

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 de cobro coactivo correspondiente. Contra el acto administrativo que declara el incumplimiento precederá el recurso de reposición.

Los ganadores que no cumplan a cabalidad con las obligaciones adquiridas en los tiempos establecidos en cada categoría quedarán automáticamente inhabilitados para presentarse a las Convocatorias del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural 2022 salvo casos de fuerza mayor o caso fortuito, debidamente acreditados ante los Ministerios de TIC y de Cultura.

42

3.10.8 Propuestas de menores de edad

Todas las propuestas presentadas que sean producto de trabajo con menores de edad deberán contar con la autorización expresa y por escrito de los padres o acudientes, de conformidad con la Ley 1098 de 2016.

3.10.9 Protección de datos (Habeas Data)

Al diligenciar el formulario de participación, el participante autoriza a los Ministerios de TIC y de Cultura de manera voluntaria, previa, explícita, informada e inequívoca para que realicen la recolección, almacenamiento, uso, circulación, supresión, intercambio y en general, tratamiento de datos personales que acompañan la propuesta presentada. 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.

No obstante, lo anterior, los participantes deberán tener en cuenta que los datos personales que se encuentren en fuentes de acceso público, con independencia del medio por el cual se tenga acceso, entendiéndose por tales aquellos datos o bases de datos que se encuentren a disposición del público, que puedan ser tratados por cualquier persona siempre y cuando, por su naturaleza, sean datos públicos, para esos casos, la autorización no será necesaria.

Para conocer más sobre la política de tratamiento de datos personales de los Ministerios TIC y de Cultura, puede ingresar a:

- ✓ <https://mintic.gov.co/portal/inicio/Secciones-auxiliares/Políticas/2627:Políticas-de-Privacidad-y-Condiciones-de-Uso>
- ✓ <https://www.mincultura.gov.co/globales/Paginas/-Protecci%C3%B3n-de-Datos-Personales---Habeas-Data.aspx>

4 Requisitos específicos de participación

4.1 Categorías de Desarrollo

4.1.1 Desarrollo de series digitales animadas

Cuantía

Se distribuirá un total de novecientos setenta y seis millones quinientos quince mil setecientos cincuenta y cuatro pesos (**\$976.515.754**) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrá ser inferior a **diez (10) ganadores**.

44

➔ Objeto

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas y económicas, para la coproducción de pilotos de series de animación inéditas, basadas en técnicas digitales con una duración de entre siete (7) y once (11) minutos.

Esta categoría pretende que los animadores puedan producir series en distintos formatos para diversas plataformas acordes al ecosistema digital colombiano (ver glosario).

➔ Perfil del participante

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y que cuenten con un proyecto en etapa de formulación completa, es decir, que cuente con el documento de diseño del proyecto (*Project Design Document*) y una muestra del piloto de la serie animada. Las entidades o empresas deben demostrar experiencia en la producción de animación digital y estar en condiciones de coproducir el desarrollo de los contenidos.

Adicionalmente el proponente deber tener capacidad para realizar un aporte económico y/o en especie, representado en recursos humanos o técnicos como contrapartida, a la coproducción del contenido propuesto, deberá demostrarlo y explicarlo en el Anexo B: Ficha del proyecto.

Proyectos

Dado que esta categoría no tiene limitaciones respecto al formato, el género, el número de capítulos, el canal o soporte de emisión, los proponentes deberán describir las características de la serie que planean desarrollar a futuro, justificando por qué funcionaría como una serie y teniendo en cuenta que la producción del piloto será el primer paso en la producción de dicha serie.

Referente a las propuestas y acerca del carácter narrativo y de derechos de autor de los proyectos planteados, los participantes estarán en plena autonomía de proponer bien sea contenidos inéditos, adaptaciones y/o contenidos derivados, y contenidos colaborativos- colectivos (consultar términos en glosario). Particularmente en estos dos (2) últimos casos es necesario demostrar que los derechos de uso y reproducción han sido adquiridos, negociados y/o cedidos.

De resultar ganadores, los participantes de esta convocatoria deberán contemplar la realización de por lo menos una prueba con consumidores (ver glosario), bien sea que se contrate con una entidad acreditada o que se realice con sus propios insumos.

Documentos requeridos

Administrativos

Ver requisitos generales de participación (documentos administrativos).

Para el jurado

Se debe subir a la plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural una copia digital de los siguientes documentos en pdf frente al ítem correspondiente:

- ✓ **Ficha del proyecto (ver glosario)** totalmente diligenciada (**ver Anexo B – Ficha del Proyecto**). La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica. **No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
- ✓ **Muestra del piloto:** Un (1) minuto de animación finalizado del piloto de la serie, quedé cuenta por lo menos de la línea gráfica y el movimiento de los personajes, etc. Debe haber sido producido por el proponente del proyecto y presentarse en formato **.mp4**. El video puede ser cargado en páginas web,

YouTube o Vimeo, en modo oculto, debe registrarse la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. **Videos cargados posteriormente serán rechazados.** La muestra del 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 que hace parte de una estrategia transmedia que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.

- ✓ **Cronograma general (ver Anexo C: Modelo de Cronograma):** Tener en cuenta que la fecha máxima para la entrega del producto final es el 30 de noviembre de 2022. Pasada esta fecha, se procederá a estudiar el producto entregado y se solicitarán subsanaciones si hay lugar a ellas.
- ✓ **Presupuesto general desglosado (ver Anexo D: Modelo de presupuesto):** Los ítems del formato de presupuesto son solo una referencia por lo que cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que corresponda, **con excepción del valor de los honorarios del tutor (a)**, los cuales siempre deben ser incluidos. 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:
 - Inversión propia antes de la coproducción.
 - Materiales e insumos.
 - Recursos humanos que intervendrán.
 - Monto solicitado para la coproducción.
 - Monto tutor: 10% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).

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

Una vez reunidos, todos estos documentos se deben cargar en el siguiente enlace: <https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/>, en la sección ficha del proyecto – documentos jurado.

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. También evalúa 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. 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.

Desembolso de los recursos

Los recursos de coproducción son aportados por el Fondo TIC, entidad responsable de girar los recursos económicos a los ganadores y serán desembolsados de la siguiente manera:

- ✓ Un **primer desembolso del 40%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del gasto expedido por el mismo, 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.
- ✓ Un **segundo desembolso del 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de 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 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de 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, si hay lugar a éste.
 - **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.

Otros deberes de los ganadores:

Adicional a los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores deberán entregar los productos relacionados en los entregables finales en **versión virtual al correo oficial de la convocatoria y en versión física**, en dispositivos de almacenamiento magnético, tales como discos duros externos con entrada USB3 y/o Firewire de 800 en formatos HD y SD, dispositivos de almacenamiento de información por medio electrónico, pendrives, memorias USB y/o memorias de estado sólido o SSDs. Se recomienda igualmente, el respaldo o alojamiento de los entregables en DRIVE y/o Servicio de Almacenamiento en la Nube; y también agregar el link a todas las entregas y verificaciones del proyecto.

Entregables finales

- ✓ Piloto de la serie animada entre siete (7) a once (11) minutos de duración en formato HD. Formato .Mov- Codec .Pro res 442.
- ✓ Piloto de la serie animada entre siete (7) a once (11) minutos de duración en formato SD. Formato .mp4 - Códec .H264.
- ✓ Tráiler de noventa (90) segundos realizados según indicaciones del tutor.
- ✓ Estrategia de comercialización y circulación del producto final, aprobada por el Asesor de este proceso que provee Crea Digital
- ✓ Video testimonial de la convocatoria, de duración 1 a 2 minutos, tipo de archivo: MP4, MOV. H.264 Audio AAC estéreo superior a 128 kps. Resolución 1.920 x 1.080 píxeles.
- ✓ Piezas gráficas para medios y redes sociales. 1 ícono de proyecto 200x200 px. Ratio 1:1. 5 Imágenes / Fotografías 1080 x 1920 px. 1 imagen / Fotografía horizontal 1350 x 1080 px. 1 imagen / fotografía vertical: 1080 x 1350 px. 1 Video Tráiler / Teaser, vertical y horizontal 1920x1080 / 1080x1920 px.
- ✓ Ficha de caracterización del proyecto

4.1.2 Desarrollo de juegos de video

Cuantía

Se distribuirá un total de setecientos veintiocho millones trescientos cuarenta mil cuatrocientos ochenta pesos (**\$728.340.480**) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrá ser inferior a **diez (10)** ganadores.

Objeto

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas y económicas, para la coproducción de prototipos en versión Beta de juegos de video inéditos (ver glosario) para plataformas de dispositivos móviles (Android y IOS), web, sistemas operativos Windows, Mac o Linux y consolas de juegos de video (Xbox, PlayStation, Nintendo y similares), con fines culturales, educativos y comerciales.

Perfil del participante

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y que cuenten con un proyecto en etapa de formulación completa y una versión Alfa del prototipo funcional de los juegos de video. Las entidades o empresas deben demostrar experiencia en la producción de juegos de video y estar en condiciones de coproducir el desarrollo de los contenidos.

Proyectos

Proyectos de entidades o empresas que requieran apoyo financiero para desarrollar un prototipo en versión Beta de 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* - ver glosario) y una versión Alfa del prototipo funcional de este.

Referente a las propuestas y acerca del carácter narrativo y de derechos de autor de los proyectos planteados, los participantes estarán en plena autonomía de proponer bien sea contenidos inéditos, adaptaciones y/o contenidos derivados, y contenidos colaborativos- colectivos (consultar términos en glosario). Particularmente en estos dos (2) últimos casos es necesario demostrar que los

derechos de uso y reproducción han sido adquiridos, negociados y/o cedidos. Los juegos de video deben ser pertinentes para el ecosistema digital colombiano.

De resultar ganador, los participantes de esta convocatoria deberán contemplar la realización de por lo menos una prueba con consumidores (ver glosario), bien sea que se contrate con una entidad acreditada o que se realice con sus propios insumos.

Documentos requeridos

Administrativos

Ver requisitos generales de participación (documentos administrativos).

Para el jurado

Se debe subir a la plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural una copia digital de los siguientes documentos en pdf frente al ítem correspondiente:

- ✓ **Ficha del proyecto (ver glosario)** correctamente diligenciada (ver Anexo B – Ficha del Proyecto). La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica. **No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
- ✓ **Prototipo en versión alfa.** Debe ser **funcional**. Los prototipos publicados o almacenados en cualquier tipo de servicio de internet deben registrar la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. **Prototipos cargados posteriormente serán rechazados.** 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 B. 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.
- ✓ **Registro audiovisual de la versión Alfa.** Se debe enviar un registro de la pantalla del juego de video mientras es manipulado por un usuario, en formato.mp4. El video puede ser cargado en páginas web, YouTube o Vimeo,

en modo oculto. Se debe registrar la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. **Videos cargados posteriormente serán rechazados.**

- ✓ **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.
- ✓ **Cronograma general (ver Anexo C: Modelo de Cronograma):** Tener en cuenta que la fecha máxima para la entrega del producto final es el 30 de noviembre de 2022. Pasada esta fecha, se procederá a estudiar el producto entregado y se solicitarán subsanaciones si hay lugar a ellas.
- ✓ **Presupuesto general desglosado (ver Anexo D: Modelo de presupuesto):** Los ítems del formato de presupuesto son solo una referencia por lo que cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que corresponda, con excepción del valor de los honorarios del tutor (a), los cuales siempre deben ser incluidos. 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:
 - Inversión propia antes de la coproducción.
 - Materiales e insumos.
 - Recursos humanos que intervendrán.
 - Monto solicitado para la coproducción.
 - Monto tutor: 10% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).

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

Una vez reunidos, todos estos documentos se deben cargar en el siguiente enlace: <https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/>, en la sección ficha del proyecto – documentos jurado.

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, con los propósitos públicos de esta convocatoria y 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. Evalúa 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 los 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, el enfoque del marketing y la estrategia de distribución del contenido.

Desembolso de los recursos

Los recursos de coproducción son aportados por el Fondo TIC, entidad responsable de girar los recursos económicos a los ganadores y serán desembolsados de la siguiente manera:

- ✓ Un **primer desembolso del 40%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del gasto expedido por el mismo, que acoge el veredicto de los ganadores y la entrega por parte del ganador de los siguientes documentos:

- Un **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.
 - Una **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.
- ✓ Un **segundo desembolso del 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de 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 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de 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.
 - Una **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, si hay lugar a éste.

- **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.

➔ Otros deberes de los ganadores

Adicional a los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores deberán entregar los productos relacionados en los entregables finales en **versión virtual al correo oficial de la convocatoria y en versión física**, en dispositivos de almacenamiento magnético, tales como discos duros externos con entrada USB3 y/o Firewire de 800 en formatos HD y SD, dispositivos de almacenamiento de información por medio electrónico, pendrives, memorias USB y/o memorias de estado sólido o SSDs. Se recomienda igualmente, el respaldo o alojamiento de los entregables en DRIVE y/o Servicio de Almacenamiento en la Nube; y también agregar el link a todas las entregas y verificaciones del proyecto.

55

➔ Entregables finales

- ✓ Archivos ejecutables del prototipo del juego de video en la extensión o extensiones planteadas en la ficha de proyecto: .apk, .ipa, html5; sistemas operativos Windows, IOS, Linux; consolas de videojuegos Xbox, PlayStation, Nintendo, etc.
- ✓ Link que dé cuenta que la versión beta del juego de video fue subida a alguna tienda o plataforma de game test.
- ✓ *Game Design*.
- ✓ Playthrough
- ✓ Tráiler de máximo noventa (90) segundos.
- ✓ Estrategia de comercialización y circulación del producto final, aprobada por el Asesor de este proceso que provee Crea Digital.
- ✓ Video testimonial de la convocatoria, de duración 1 a 2 minutos, tipo de archivo: MP4, MOV. H.264 Audio AAC estéreo superior a 128 kps. Resolución 1.920 x 1.080 píxeles.
- ✓ Piezas gráficas para medios y redes sociales. 1 ícono de proyecto 200x200 px. Ratio 1:1. 5 Imágenes / Fotografías 1080 x 1920 px. 1 imagen / Fotografía horizontal 1350x 1080 px. 1 imagen / fotografía vertical: 1080 x 1350 px. 1 Video Tráiler / Teaser, vertical y horizontal 1920x1080 / 1080x1920 px.
- ✓ Ficha de caracterización del proyecto

4.1.3 Desarrollo de Contenidos Transmedia

Cuantía

Se distribuirá un total de trescientos cincuenta y dos millones seiscientos nueve mil doscientos ochenta pesos **(\$352.609.280)** para el número de ganadores y montos definidos por el jurado que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrá ser inferior a **diez (10) ganadores**.

Objeto

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas, creativas y económicas, para la coproducción de un piloto o prototipo funcional avanzado de un contenido narrativo transmedia, sobre temáticas culturales o educativas. Se buscan estrategias transmedia en etapas iniciales o intermedias de desarrollo con altos estándares de diseño, desarrollo, inmersión e interactividad, que resulten pertinentes para el ecosistema digital colombiano (ver glosario) y que puedan conquistar mercados nacionales e internacionales.

Perfil del participante

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y que propongan contenidos narrativos transmedia innovadores, en fase de formulación completa, con el documento de diseño (*Project Design Document*) y con las evidencias sobre dicha fase. Las entidades o empresas deben estar en condiciones de coproducir el piloto o el prototipo funcional y demostrar su experiencia en el desarrollo de proyectos interactivos, inmersivos y/o digitales.

Proyectos

Los proyectos presentados deben estar en fase de formulación en estado inicial o avanzado de desarrollo y requerir apoyo financiero para coproducir el piloto o prototipo funcional del contenido narrativo transmedia propuesto. Además, deben contar con las bases conceptuales y técnicas del documento de diseño (*Project Design Document*) (ver glosario) y los soportes de la fase de diseño (bocetos, maquetas, mapas de arquitectura, recursos gráficos, visuales, sonoros, o audiovisuales, entre otros) del proyecto.

Referente a las propuestas y acerca del carácter narrativo y de derechos de autor de los proyectos planteados, los participantes estarán en plena autonomía de proponer bien sea contenidos inéditos, adaptaciones y/o contenidos derivados, y contenidos colaborativos- colectivos (consultar términos en glosario). Particularmente en estos dos (2) últimos casos es necesario demostrar que los derechos de uso y reproducción han sido adquiridos, negociados y/o cedidos.

Se pretende apoyar propuestas de comunicación multiplataforma y/o colaborativas en las que se involucre al usuario con una nueva experiencia, que expandan y ofrezcan lecturas y usos diferentes, que integren las especificidades de Internet y/o de otros medios digital eso analógicos, que propongan la sinergia entre elementos digitales y elementos tangibles (hardware, interactividad con usuarios, conjunción con escenarios del mundo analógico y otras estrategias online y offline etc.).

Se trata de un espacio de creación abierto a cualquier tipo de proyecto de nuevos medios en el que se potencie la expansión del universo narrativo a partir del uso de diversas plataformas, formatos, tendencias y posibilidades narrativas y tecnológicas.

Los contenidos interactivos, inmersivos y/o digitales deben ser diseñados para ser usados con propósitos culturales y educativos y ser pertinentes para el ecosistema digital colombiano

De resultar ganador, los participantes de esta convocatoria deberán contemplar la realización de por lo menos una prueba con consumidores (ver glosario), ya sea que se contrate con una entidad acreditada o que se realice con sus propios insumos.



Documentos requeridos

Administrativos

Ver requisitos generales de participación (documentos administrativos).

Para el jurado

Se debe subir a la plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural una copia digital de los siguientes documentos en pdf frente al ítem correspondiente:

- ✓ **Ficha del proyecto (ver glosario)** correctamente diligenciada (**ver Anexo B – Ficha del Proyecto**). La ficha presentada debe corresponder a esta categoría

específica. No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.

- ✓ **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.
- ✓ **Cronograma general (ver Anexo C: Modelo de Cronograma).** Tener en cuenta que la fecha máxima para la entrega del producto final es el 30 de noviembre de 2022. Pasada esta fecha, se procederá a estudiar el producto entregado y se solicitarán subsanaciones si hay lugar a ellas.
- ✓ **Presupuesto general desglosado (ver Anexo D: Modelo de presupuesto):** Los ítems del formato de presupuesto son solo una referencia por lo que cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que corresponda, con excepción del valor de los honorarios del tutor (a), los cuales siempre deben ser incluidos. 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:
 - Inversión propia antes de la coproducción.
 - Materiales e insumos.
 - Recursos humanos que intervendrán.
 - Monto solicitado para la coproducción.
 - Monto tutor: 10% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).

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

Una vez reunidos, todos estos documentos se deben cargar en el siguiente enlace: <https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/>, en la sección ficha del proyecto – documentos jurado.

➔ 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, con el uso creativo de la tecnología y las condiciones de infraestructura del ecosistema digital colombiano.
- ✓ **Solidez, calidad y estado de avance.** Evalúa la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, y la coherencia entre sus alcances, el cronograma y el presupuesto. Evalúa posibilidades como la integración de diversos lenguajes y expresiones en una narración, la experiencia de interactividad propuesta al usuario, la coherencia de su propuesta según el objetivo planteado, la escogencia de los medios utilizados para llegar al mismo, la usabilidad, aplicación conceptual o práctica del proyecto en relación con los objetivos culturales y educativos de la convocatoria, la confluencia de tangibles e intangibles o de dispositivos presenciales y virtuales en la propuesta comunicativa, entre otras variables.
- ✓ **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.

➔ Desembolso de los recursos

Los recursos de coproducción son aportados por el Fondo TIC, entidad responsable de girar los recursos económicos a los ganadores y serán desembolsados de la siguiente manera:

- ✓ Un **primer desembolso del 40%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del gasto expedido por el mismo, que acoge el veredicto de los ganadores y la entrega por parte del ganador de los siguientes documentos:
 - Un **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.
- ✓ Un **segundo desembolso del 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de 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 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de 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, si hay lugar a éste.
 - **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.

➔ Otros deberes de los ganadores

Adicional a los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores deberán entregar los productos relacionados en el ítem entregables en un dispositivo de almacenamiento, relacionar las instrucciones de uso e instalación, 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.

➔ Entregables finales

- ✓ Entregables definidos en el Acta de Veredicto de los jurados, de acuerdo con el proceso de evaluación, selección y deliberación.
- ✓ Estrategia de comercialización, circulación y monetización del producto final aprobada por el Asesor de este proceso que provee Crea Digital.
- ✓ Primera versión de biblia transmedia desarrollada a partir de los componentes iniciales del documento de diseño (*Project Design Document*) en la que se pueda verificar los diversos avances realizados en el marco de la participación en Crea Digital y que incluya entre otros contenidos una descripción del Mapa / Ecosistema transmedia (Listado de Medios, Formatos y Soportes) en los que se sostendrá el proyecto y/o contenido, guion Interactivo y/o otros documentos que permitan conocer las estructuras narrativas, cronograma de trabajo completo del proyecto con fases futuras y otros apartes que permitan demostrar un avance conceptual del proyecto en desarrollo.
- ✓ Video testimonial de la convocatoria, de duración 1 a 2 minutos, tipo de archivo: MP4, MOV. H.264 Audio AAC estéreo superior a 128 kps. Resolución 1.920 x 1.080 píxeles.
- ✓ Piezas gráficas para medios y redes sociales. 1 ícono de proyecto 200x200 px. Ratio 1:1. 5 Imágenes / Fotografías 1080 x 1920 px. 1 imagen / Fotografía horizontal 1350 x 1080 px. 1 imagen / fotografía vertical: 1080 x 1350 px. 1 Video Tráiler / Teaser, vertical y horizontal 1920x1080 / 1080x1920 px.
- ✓ Ficha de caracterización del proyecto

4.1.4 Anexos categorías de Desarrollo

Anexo A: Formulario de participación. Diligenciar y descargar desde el aplicativo:

<https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/>) Anexo B: Ficha del proyecto

Anexo B: Ficha del proyecto

Anexo C: Modelo de cronograma Anexo D: Modelo de presupuesto

Anexo D: Modelo de presupuesto

Anexo E: 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

Anexo F: Recomendaciones Presupuesto

4.2 Categoría de Pertenencia Étnica

Cuantía:

Se distribuirá un total de quinientos veinte millones doscientos cuarenta y tres mil doscientos pesos (**\$520.243.200**) para **diez (10) ganadores**, cada uno con cincuenta y dos millones veinticuatro mil trescientos veinte pesos (**52.024.320**).

63

Objeto

Financiar diez (10) proyectos en etapa de desarrollo creados por grupos étnicos cuyo propósito sea fomentar la apropiación tecnológica y creación de contenidos culturales y educativos que contribuyan a recuperar y difundir el patrimonio y la memoria cultural del país en alguno de los siguientes formatos:

1. Juegos de video
2. Contenidos transmedia
3. Series digitales animadas
4. Contenidos multimedia (sitios web no institucionales)
5. Series web
6. E-books
7. Series podcast
8. Aplicaciones con contenido narrativo (.apk o .ipa)

Perfil del participante

Esta convocatoria está dirigida a está dirigida a organizaciones o comunidades étnicas avaladas por el Ministerio del Interior y/o la autoridad competente en los territorios, que requieran apoyo financiero para desarrollar o producir contenidos digitales en los formatos inicialmente mencionados.

En Colombia se reconocen legalmente cuatro grupos étnicos:

1. Indígenas.
2. Afrocolombianos (incluye afrodescendientes, negros, mulatos, palenqueros de San Basilio).
3. Raizales del archipiélago de San Andrés y Providencia.

4. Rrom o gitano

Los participantes pueden hacer alianzas o contratar con personas naturales, empresas productoras de contenidos digitales y/o universidades, con el fin de que les apoyen en sus procesos técnicos en tanto mantengan una relación de 80% de participación del grupo étnico y 20% de participación del productor especializado.

Adicionalmente el proponente de tener capacidad para realizar un aporte en especie y/o económico, representado en recursos humanos o técnicos como contrapartida, a la coproducción del contenido propuesto, la cual se debe demostrar y explicar en el Anexo B: Ficha del proyecto.

Proyectos

Los proyectos que se presenten a esta categoría deben ser pertinentes para el ecosistema digital colombiano (ver glosario), estar en fase de formulación completa y requerir apoyo financiero para coproducir o desarrollar el contenido digital propuesto. Además, deben contar con las bases conceptuales y técnicas del documento de diseño (*Project Design Document* – ver glosario) y los soportes de la fase de diseño (bocetos, maquetas, mapas de arquitectura, recursos gráficos, pilotos, desarrollos en versiones alfa o beta, entre otros) del proyecto.

Nota: En cualquier caso, los derechos patrimoniales del contenido quedan para la organización o comunidad étnica. Los ministerios Tic y de Cultura tendrán derechos de circulación con fines educativos y culturales.

Documentos requeridos

Administrativos

Ver requisitos generales de participación (documentos administrativos).

Para el jurado

Se debe subir a la plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural una copia digital de los siguientes documentos en pdf frente al ítem correspondiente:

- ✓ **Ficha del proyecto (ver glosario)** totalmente diligenciada (**ver Anexo B – Ficha del Proyecto**). La ficha presentada debe corresponder a esta categoría. **No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**

- ✓ **Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto** que deberá entregarse en una URL pública o no listada, desde la cual se pueda utilizar o descargar los archivos necesarios para dar cuenta del proyecto en su fase de diseño y/o producción. Para esta categoría las muestras de soporte requeridas según el tipo de formato son:
 - **Juegos de video**
 - **Prototipo en versión alfa.** Debe ser funcional. Los prototipos publicados o almacenados en cualquier tipo de servicio de internet deben registrar la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. Prototipos cargados posteriormente serán rechazados. El prototipo debe mostrar la mecánica de la interfaz del producto y debe dar una idea de cómo se espera ver el producto una vez esté terminado, acorde y coherente con lo escrito en el Anexo B - Ficha del Proyecto.
 - **Registro audiovisual de la versión alfa.** Se debe enviar un registro de la pantalla del juego de video mientras es manipulado por un usuario, en formato.mp4. El video se puede cargar en páginas web, YouTube o Vimeo (en modo oculto), debe registrar la fecha en que fue cargado y esta debe ser anterior o la misma del cierre de la convocatoria. Videos cargados posteriormente serán rechazados.

 - **Contenido transmedia**
 - Presentar el **plan de comunicación de la integración e interacción** entre las plataformas, las redes sociales y los medios on-line / off-line (ver glosario).
 - **Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto**, que se deberá entregar en una URL pública o no listada, desde donde se puedan utilizar o descargar los archivos necesarios para dar cuenta del proyecto en su fase de diseño. Para tal fin se puede valer de cualquier servicio o herramienta de transferencia de archivos o de alojamiento en un directorio accesible (servidor propio o servicio en la nube).

Entre los soportes de esta categoría es obligatorio que se incluyan elementos sobre la arquitectura de información y de navegación de las plataformas relacionadas. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes, bocetos, maquetas, mapas recursos gráficos y audiovisuales u otros elementos a juicio del participante.

- **Series digitales animadas**

- **Muestra del Piloto o animación:** Un (1) minuto de animación finalizado del piloto de la serie o del contenido unitario que dé cuenta de la línea gráfica y el movimiento de los personajes, etc. Debe haber sido producido por el proponente del proyecto. El link de la muestra de los pilotos se deberá subir a la plataforma virtual. Se deben presentar en formato **.mp4**.

El video puede ser cargado en páginas web, YouTube o Vimeo (en modo oculto) y debe registrarse la fecha en que fueron cargados, la cual **debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. Videos cargados posteriormente serán rechazados.** La muestra del 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 que hace parte de una estrategia transmedia que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.

- **Series web**

- Muestra del Piloto o piloto: entre (1) minuto y (5) minutos de la serie que dé cuenta de su estructura narrativa, personajes, etc. Debe haber sido producido por el proponente del proyecto. El link de la muestra de los pilotos se deberá subir a la plataforma virtual. Se deben presentar en formato **.mp4**. El video puede ser cargado en páginas web, YouTube o Vimeo (en modo oculto) y **debe registrarse la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o corresponder al mismo día del cierre de la convocatoria. Videos cargados posteriormente serán rechazados.** La muestra del piloto o el piloto debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de otro desarrollo existente.

- **E-books**

- **Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del e-book**, que deberá entregarse en una URL pública o no listada, desde donde se puedan utilizar o descargar los archivos necesarios para dar cuenta del

proyecto en su fase de diseño. Para tal fin se puede valer de cualquier servicio o herramienta de transferencia de archivos o de alojamiento en un directorio accesible (servidor propio o servicio en la nube).

Entre estos soportes es obligatorio que se incluyan elementos sobre la arquitectura de información y de navegación de las plataformas relacionadas. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes, bocetos, maquetas, mapas recursos gráficos y audiovisuales u otros elementos a juicio del participante.

67

- **Serie podcast**

- **Registro sonoro entre (1) minuto y (5) minutos de la serie podcast**, que dé cuenta de su estructura narrativa, efectos sonoros, personajes, etc. El audio puede ser cargado en páginas web y plataformas de archivos, (SoundCloud, Anchor, Dropbox, Google Drive, One Drive, entre otros), en modo oculto y debe registrar la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o corresponder el mismo día del cierre de la convocatoria. Remitir el link correspondiente para su acceso. **Audios cargados posteriormente serán rechazados.** La muestra sonora debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de un contenido existente.

- **Aplicación con contenido narrativo (.apk o .ipa)**

- **Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto** que deberá entregarse en una URL pública o no listada, desde donde se pueda utilizar o descargar los archivos necesarios para dar cuenta del proyecto en su fase de diseño. Se puede valer de cualquier servicio o herramienta de transferencia de archivos o de alojamiento en un directorio accesible (servidor propio o servicio en la nube).

Entre los soportes de esta categoría **es obligatorio que se incluyan elementos sobre la arquitectura de información y de navegación de las plataformas relacionadas.** Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes, bocetos, maquetas, mapas recursos gráficos y audiovisuales u otros elementos a juicio del participante.

- **Requerimientos técnicos especiales.** En caso de que el aplicativo requiera de software o equipamiento especial adicional, 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.

- ✓ **Cronograma general (ver Anexo C: Modelo de cronograma):** Tener en cuenta que la fecha máxima para la entrega del producto final es el 30 de noviembre de 2022. Pasada esta fecha, se procederá a estudiar el producto entregado y se solicitarán subsanaciones si hay lugar a ellas.
- ✓ **Presupuesto general desglosado (ver Anexo D: Modelo de presupuesto).** Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia, por lo que cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que correspondan, con excepción del valor de los honorarios del Tutor, los cuales se deben incluir. 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:
 - Inversión propia en la etapa de planeación.
 - Materiales e insumos.
 - Costo del recurso humano que intervendrá.
 - Monto solicitado para la coproducción.
 - Monto tutor, 10% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).

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

Una vez reunidos, todos estos documentos se deben cargar en el siguiente enlace: <https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/>, en la sección ficha del proyecto – documentos jurado.

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, con el uso creativo

de la tecnología y 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. Evalúa posibilidades como la integración de diversos lenguajes y expresiones en una narración digital, la experiencia de interactividad propuesta al usuario, la coherencia de su propuesta según el objetivo planteado y la escogencia de los medios utilizados para llegar al mismo, la usabilidad y aplicación conceptual o práctica del proyecto en relación con los objetivos culturales y educativos de la convocatoria, la confluencia de tangibles e intangibles o de dispositivos presenciales y virtuales en la propuesta comunicativa, entre otras variables.
- ✓ **Potencial de circulación.** Evalúa la efectividad de la propuesta de circulación. Su capacidad para atraer y retener a un público claramente identificado. Las posibilidades que tienen de circulación su sostenibilidad y crecimiento a corto y mediano plazo. También se evalúan la estrategia de distribución del contenido.
- ✓ **Desarrollo del proyecto.** El alto grado de desarrollo de la propuesta (avanzado o de principiantes). Entre más desarrollada esté la iniciativa, mayores posibilidades tendrá de ser seleccionada.

Desembolso de los recursos

Los recursos de coproducción son aportados por el Fondo TIC, entidad responsable de girar los recursos económicos a los ganadores y serán desembolsados de la siguiente manera:

- ✓ Un **primer desembolso del 40%** del valor del estímulo asignado del aporte Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del gasto expedido por el Fondo, que acoge el veredicto de los ganadores y la entrega por parte del ganador de los siguientes documentos:
 - Un **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 o régimen especial.
- ✓ Un **segundo desembolso del 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 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 o régimen especial.
- ✓ Un **tercer y último desembolso 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 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, si hay lugar a éste; y 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 o **régimen especial**.

Nota: Por ser grupos étnicos, los indígenas tienen un régimen especial al cual se debe regir la convocatoria para los temas de seguridad social y otros asociados.

Otros deberes de los ganadores

Adicional a los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores deberán entregar los productos relacionados en el ítem entregables en versión virtual y al correo oficial de la convocatoria. También deben 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.

Entregables finales

Se deben entregar los contenidos planteados en la ficha del proyecto según los formatos así:

- ✓ Prototipo de video juego: versión alfa extensión planteada en la ficha del proyecto.
- ✓ Piloto de animación de cinco (5) a siete (7) minutos de duración en formato HD.Formato .Mov- Codec .Pro res 442.
- ✓ Contenido transmedia: Una de las expansiones o formatos narrativos terminados y accesible, de acuerdo con lo planteado en la ficha del proyecto y una versión avanzada de la biblia transmedia con los diversos formatos futuros delimitados y con avance narrativo y/o estético a partir del documento inicial presentado a la convocatoria.
- ✓ Aplicación con contenido narrativo: desarrollo en versión beta, .apk o .ipa.
- ✓ Serie podcast de dos (2) a cinco (5) capítulos en formato .mp3 y .wav a 320 bits
- ✓ Estrategia de comercialización, circulación y monetización del producto final aprobada por el Asesor de este proceso que provee Crea Digital.
- ✓ Video testimonial de la convocatoria, de duración 1 a 2 minutos, tipo de archivo: MP4, MOV. H.264 Audio AAC estéreo superior a 128 kps. Resolución 1.920 x 1.080 píxeles.
- ✓ Piezas gráficas para medios y redes sociales. 1 ícono de proyecto 200x200 px. Ratio 1:1. 5 Imágenes / Fotografías 1080 x 1920 px. 1 imagen / Fotografía horizontal 1350x 1080 px. 1 imagen / fotografía vertical: 1080 x 1350 px. 1 Video Tráiler / Teaser, vertical y horizontal 1920x1080 / 1080x1920 px.
- ✓ Ficha de caracterización del proyecto

4.2.1 Anexos Categoría Pertenencia Étnica

Anexo A: Formulario de participación. Diligenciar y descargar desde el aplicativo:

<https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/>

Anexo B: Ficha del proyecto

Anexo C: Modelo de cronograma Anexo D: Modelo de presupuesto

Anexo D: Modelo de presupuesto

Anexo E: 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

Anexo F: Recomendaciones Presupuesto

4.3 Categorías de Realización

4.3.1 Realización de series digitales animadas

Cuantía

Se distribuirá un total de mil trescientos ochenta y cinco millones novecientos veintisiete mil ochocientos ochenta y cinco pesos (**\$1.385.927.885**) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrá ser inferior a **seis (6) ganadores**.

73

Objeto

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas y económicas, para la coproducción de una serie de animación, basada en técnicas digitales y con enfoque educativo y cultural. El propósito de esta convocatoria es que los animadores puedan producir series en distintos formatos, para diversas plataformas acordes al ecosistema digital colombiano.

Perfil del participante

Proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y entidades o empresas que cuenten con un proyecto en etapa de formulación completa y un (1) piloto de la serie animada de entre tres (3) y siete (7) minutos de duración. Además, deben:

- ✓ Demostrar experiencia en la producción de animación digital y estar en condiciones de coproducir el 100% de los contenidos propuestos.
- ✓ Contar con un socio estratégico nacional o internacional (demostrable con cartas de intención, contratos, memorandos de entendimiento, intención de compra, etc.), que garantice la coproducción total de series (mínimo 10 capítulos de tres (3) a siete (7) minutos por capítulo) así como su circulación en diferentes ventanas de difusión como canales de televisión o plataformas VOD (Video on Demand).

Proyectos

Dado que la presente categoría no tiene limitaciones respecto al formato, el género, el número de capítulos, el canal o soporte de emisión, los proponentes deberán

describir las características de la serie que coproducirán justificando por qué funciona como una serie y teniendo en cuenta que la producción debe estar articulada a una estrategia de circulación y comercialización definida.

Referente a las propuestas y acerca del carácter narrativo y de derechos de autor de los proyectos planteados, los participantes estarán en plena autonomía de proponer bien sea contenidos inéditos, adaptaciones y/o contenidos derivados, y contenidos colaborativos- colectivos (consultar términos en glosario). Particularmente en estos dos (2) últimos casos es necesario demostrar que los derechos de uso y reproducción han sido adquiridos, negociados y/o cedidos.

Los participantes de esta convocatoria deberán contemplar la realización de por lo menos una prueba con consumidores, bien sea que se contrate con una entidad acreditada o que se realice con sus propios insumos.

Documentos requeridos

Administrativos

Ver requisitos generales de participación (documentos administrativos).

Para el jurado

Se debe subir a la plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural una copia digital de los siguientes documentos en pdf frente al ítem correspondiente:

- ✓ **Ficha del proyecto (ver glosario)** totalmente diligenciada (ver Anexo B – Ficha del Proyecto). La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica. No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.
- ✓ **Piloto de la serie de entre tres (3) y siete (7) minutos de animación finalizado.** Debe haber sido producido por el proponente del proyecto. Subir link a la plataforma virtual. Se deben presentar en formato .mp4. El video puede ser cargado en páginas web, YouTube o Vimeo, en modo oculto o con clave. Debe registrarse la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. Videos cargados posteriormente serán rechazados. 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 que hace parte de una estrategia transmedia que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.

- ✓ **Cronograma general (ver Anexo C: Modelo de Cronograma):** Tener en cuenta que la fecha máxima para la entrega del producto final es el 30 de noviembre de 2022. Pasada esta fecha, se procederá a estudiar el producto entregado y se solicitarán subsanaciones si hay lugar a ellas.
- ✓ **Presupuesto general y plan de financiación desglosado (ver Anexo D: Modelo de Presupuesto):** 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, con excepción del valor de los honorarios del tutor, los cuales siempre deben ser incluidos.

75

El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido y los aportes que realizará el socio estratégico. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Se debe dar información detallada sobre:

- Inversión propia antes de la coproducción.
- Inversión socio estratégico para la coproducción.
- Materiales e insumos.
- Recursos humanos que intervendrán.
- Monto solicitado para la coproducción.
- Monto tutor: 7% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).
- Desglose completo del plan de financiación del proyecto que incluya el estado de avance de cada una de las diversas fuentes de recursos.

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

Una vez reunidos, todos estos documentos se deben cargar en el siguiente enlace: <https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/>, en la sección ficha del proyecto – documentos jurado.

➔ 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. 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.

➔ Desembolso de los recursos

Los recursos de coproducción son aportados por el Fondo TIC, entidad responsable de girar los recursos económicos a los ganadores y serán desembolsados de la siguiente manera:

- ✓ Un **primer desembolso del 40%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de TIC, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del gasto expedido por el Fondo, que acoge el veredicto de los ganadores y la entrega por parte del ganador de los siguientes documentos:
 - Un **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.
- ✓ Un **segundo desembolso del 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de 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 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de 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, si hay lugar a éste.
 - **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.

Otros deberes de los ganadores

Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores deberán entregar los productos relacionados en entregables finales en

versión virtual, al correo oficial de la convocatoria, y en versión física, en un (1) disco duro con entrada USB3 y/o Firewire de 800 en formatos Full HD y HD.

Entregables finales

- ✓ Mínimo cuatro (4) capítulos de entre tres (3) y siete (7) minutos de la serie animada, en formato Full HD. Formato .Mov- Códec .Pro res 442.
- ✓ Mínimo cuatro (4) capítulos de entre tres (3) y siete (7) minutos de la serie animada, en formato HD. Formato .mp4 - Códec .H264.
- ✓ Tráiler de noventa (90) segundos realizado según indicaciones del tutor o tutora.
- ✓ Estrategia de comercialización, circulación y monetización del producto final aprobada por el Asesor de este proceso que provee Crea Digital.
- ✓ Video testimonial de la convocatoria, de duración 1 a 2 minutos, tipo de archivo: MP4,MOV. H.264 Audio AAC estéreo superior a 128 kps. Resolución 1.920 x 1.080 píxeles.
- ✓ Piezas gráficas para medios y redes sociales. 1 ícono de proyecto 200x200 px. Ratio 1:1. 5 Imágenes / Fotografías 1080 x 1920 px. 1 imagen / Fotografía horizontal 1350x 1080 px. 1 imagen / fotografía vertical: 1080 x 1350 px. 1 Video Tráiler / Teaser, vertical y horizontal 1920x1080 / 1080x1920 px.
- ✓ Ficha de caracterización del proyecto

4.3.2 Realización de Juegos de Video

Cuantía

Se distribuirá un total de novecientos sesenta y ocho millones ciento siete mil quinientos noventa y ocho pesos (**\$968.107.598**) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrá ser inferior a **seis (6) ganadores**.

Objeto

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas y económicas, para la coproducción de una versión publicable de juegos de video para plataformas de dispositivos móviles (Android y IOS), web, sistemas operativos Windows, Mac o Linux, con fines culturales, educativos y comerciales.

Los juegos de video que se presenten deben ser pertinentes para el ecosistema digital colombiano (ver glosario).

Perfil del participante

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación, que cuenten con un proyecto en etapa de formulación completa, es decir, que cuente con el documento de diseño del juego (*Project Design Document* - ver glosario), y una versión Beta del prototipo funcional de los juegos de video. Además, deben:

- ✓ Demostrar experiencia en la producción de juegos de video y estar en condiciones de coproducir el 100% los contenidos propuestos.
- ✓ Contar con un socio estratégico o *publisher* nacional o internacional (demostrable con cartas de intención, contratos, memorandos de entendimiento, intención de compra, etc.) que garantice la coproducción del juego de video y su circulación en diferentes plataformas.
- ✓ Presentar prototipo versión Beta del juego de video.

Proyectos

Referente a las propuestas y acerca del carácter narrativo y de derechos de autor de los proyectos planteados, los participantes estarán en plena autonomía de proponer bien sea contenidos inéditos, adaptaciones y/o contenidos derivados, y contenidos colaborativos- colectivos (consultar términos en glosario).

Particularmente en estos dos (2) últimos casos es necesario demostrar que los derechos de uso y reproducción han sido adquiridos, negociados y/o cedidos.

De resultar ganadores, los participantes deberán contemplar la realización de por lo menos una prueba con consumidores (ver glosario), bien sea que se contrate con una entidad acreditada o que se realice con sus propios insumos.

Documentos requeridos

Administrativos

Ver requisitos generales de participación (documentos administrativos).

Para el jurado

Se debe subir a la plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural una copia digital de los siguientes documentos en pdf frente al ítem correspondiente:

- ✓ **Ficha del Proyecto** (ver glosario) totalmente diligenciada (ver Anexo B – Ficha del Proyecto). La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica. No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.
- ✓ **Prototipo en versión beta.** Debe ser totalmente funcional. Los prototipos publicados o almacenados en cualquier tipo de servicio de Internet deben registrar la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. Prototipos cargados posteriormente serán rechazados. El prototipo debe mostrar la mecánica de la interfaz del producto y evidencia clara y real del producto una vez esté terminado, acorde y coherente con lo escrito en el Anexo B. 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.
- ✓ **Registro audiovisual de la versión beta.** Se debe enviar un registro de la pantalla del juego de video mientras este es manipulado por un usuario, en formato.mp4. El video puede ser cargado en páginas web, YouTube o Vimeo, en modo oculto o con contraseña, debe registrarse la fecha en que fueron

cargados, la cual debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. **Videos cargados posteriormente serán rechazados.**

- ✓ **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.
- ✓ **Cronograma general (ver Anexo C: Modelo de Cronograma).** Tener en cuenta que la fecha máxima para la entrega del producto final es el 30 de noviembre de 2022. Pasada esta fecha, se procederá a estudiar el producto entregado y se solicitarán subsanaciones si hay lugar a ellas.
- ✓ **Presupuesto general y Plan de Financiación desglosado (ver Anexo D: Modelo de Presupuesto).** 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, con excepción del valor de los honorarios del tutor, los cuales siempre deben ser incluidos.

El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido y los aportes que realizará el socio estratégico. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información sobre:

- Inversión propia en la etapa de planeación.
- Inversión socio estratégico para la coproducción.
- Materiales e insumos.
- Costo del recurso humano que intervendrá.
- Monto solicitado para la coproducción.
- Monto tutor, 7% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).
- Desglose completo del plan de financiación del proyecto que incluya el estado de avance de cada una de las diversas fuentes de recursos.

Una vez reunidos, todos estos documentos se deben cargar en el siguiente enlace: <https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/>, en la sección ficha del proyecto – documentos jurado.

➔ 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, con los propósitos públicos de esta convocatoria y 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. 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 multimedia.
- ✓ **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.

➔ Desembolso de los recursos

Los recursos de coproducción son aportados por el Fondo TIC, entidad responsable de girar los recursos económicos a los ganadores y serán desembolsados de la siguiente manera:

- ✓ Un **primer desembolso del 40%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de TIC, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del gasto expedido por el Fondo, 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.
- ✓ Un **segundo desembolso del 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de 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 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de 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, si hay lugar a éste.
 - **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.

Otros deberes de los ganadores

Adicional a los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores en la presente categoría deberán entregar los productos relacionados en

entregables finales en versión virtual, al correo oficial de la convocatoria, y en versión física, 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.

Entregables finales

- ✓ Archivos ejecutables de la versión publicable del juego de video con mínimo, 5 niveles de avance, que debe estar entre quince (15) y treinta (30) minutos de tiempo de juego en la extensión o extensiones planteada(s) en la ficha de proyecto: .apk, .ipa, html5; sistemas operativos Windows, IOS, Linux, etc.
- ✓ Link que dé cuenta que la versión final del juego de video fue subida a alguna tienda o plataforma de juegos.
- ✓ Game Design.
- ✓ Playthrough
- ✓ Tráiler de máximo noventa (90) segundos.
- ✓ Estrategia de comercialización, circulación y monetización del producto final aprobada por el asesor de este proceso que provee Crea Digital.
- ✓ Video testimonial de la convocatoria, de duración 1 a 2 minutos, tipo de archivo: MP4,MOV. H.264 Audio AAC estéreo superior a 128 kps. Resolución 1.920 x 1.080 píxeles.
- ✓ Piezas gráficas para medios y redes sociales. 1 ícono de proyecto 200x200 px. Ratio 1:1. 5 Imágenes / Fotografías 1080 x 1920 px. 1 imagen / Fotografía horizontal 1350x 1080 px. 1 imagen / fotografía vertical: 1080 x 1350 px. 1 Video Tráiler / Teaser,vertical y horizontal 1920x1080 / 1080x1920 px.
- ✓ Ficha de caracterización del proyecto

4.3.3 Realización de Contenidos Transmedia

Cuantía:

Se distribuirá un total de setecientos setenta millones novecientos ochenta mil seiscientos sesenta y nueve pesos (**\$770.980.669**) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrá ser inferior a **seis (6) ganadores**.

Objeto

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas, creativas y económicas, para la coproducción de un contenido narrativo transmedia finalizado y publicado en las plataformas afines a sus formatos propuestos, sobre temáticas culturales o educativas. Se buscan estrategias transmedia con su etapa de desarrollo finalizada, con un amplio avance del proceso de conceptualización de todos los componentes del universo narrativo expandido que permita entrar de manera efectiva al proceso de realización de los mismos, que cuenten con altos estándares de diseño, desarrollo, inmersión e interactividad, que resulten pertinentes para el ecosistema digital colombiano (ver glosario) y que puedan conquistar mercados nacionales e internacionales.

Perfil del participante

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y que propongan contenidos narrativos transmedia innovadores que cuenten con su etapa de desarrollo finalizada, con un amplio avance del proceso de conceptualización de todos los componentes del universo narrativo expandido, con el documento de diseño (*Project Design Document*) y con las evidencias sobre dicha fase. Además deben:

- ✓ Estar en condiciones de coproducir el piloto o el prototipo funcional y demostrar su experiencia en el desarrollo de proyectos interactivos, inmersivo y/o digitales.
- ✓ Contar con un socio estratégico nacional o internacional (demostrable con cartas de intención, contratos, memorandos de entendimiento, intención de compra y otros documentos similares), que garantice la coproducción total de los contenidos expandidos propuestos.

- ✓ Presentar piloto o contenidos finalizados de manera previa que permitan valorar el estado de desarrollo avanzado del universo narrativo transmedial.

Proyectos

Las estrategias propuestas deben estar en fase avanzada de desarrollo y requerir apoyo financiero para coproducir las plataformas y formatos afines al contenido narrativo transmedia propuesto y poder así dejar publicado, en circulación y/o accesible desde plataformas digitales y otros escenarios similares, la estrategia completa. Además, deben contar con las bases conceptuales y técnicas del documento de diseño (*Project Design Document*) (ver glosario) y los soportes de la fase de diseño (bocetos, maquetas, mapas de arquitectura, recursos gráficos, visuales, sonoros, o audiovisuales, entre otros) del proyecto.

Se pretende apoyar propuestas que requieran finalizar el proceso de creación, producción, realización y circulación de estrategias de comunicación multiplataforma, transmediales, digitales, inmersivas, interactivas y/o colaborativas en las que se involucre al usuario con una nueva experiencia, que expandan y ofrezcan lecturas y usos diferentes, que integren las especificidades de Internet y/o de otros medios digitales o analógicos, que propongan la sinergia entre elementos digitales y elementos tangibles (hardware, interactividad con usuarios, conjunción con escenarios del mundo analógico y otras estrategias online y offline etc.). El prototipo de este contenido es el que recibirá los recursos para su producción.

Se trata de un espacio de creación abierto a cualquier tipo de proyecto de nuevos medios en el que se potencie la expansión del universo narrativo a partir del uso de diversas plataformas, formatos, tendencias y posibilidades narrativas y tecnológicas.

Con los recursos otorgados por la convocatoria debe poder crear un mínimo de 3 expansiones narrativas funcionales y autoconcluyentes además de las que ya tenga el proyecto de manera previa. La cantidad de contenidos de las mismas y sus duraciones podrán variar según la tendencia escogida, pero deben ser productos finalizados y con un escenario de circulación robusto y que genere comunidad a su alrededor.

Referente a las propuestas y acerca del carácter narrativo y de derechos de autor de los proyectos planteados, los participantes estarán en plena autonomía de

proponer bien sea contenidos inéditos, adaptaciones y/o contenidos derivados, y contenidos colaborativos- colectivos (consultar términos en glosario). Particularmente en estos dos (2) últimos casos es necesario demostrar que los derechos de uso y reproducción han sido adquiridos, negociados y/o cedidos.

Los contenidos interactivos, inmersivos y/o digitales deben ser diseñados para ser usados con propósitos culturales y educativos y ser pertinentes para el ecosistema digital colombiano

De resultar ganador, los participantes de esta convocatoria deberán contemplar la realización de por lo menos una prueba con consumidores (ver glosario), ya sea que se contrate con una entidad acreditada o que se realice con sus propios insumos.

Documentos requeridos

Administrativos

Ver requisitos generales de participación (documentos administrativos).

Para el jurado

Se debe subir a la plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural una copia digital de los siguientes documentos en pdf frente al ítem correspondiente:

- ✓ **Ficha del proyecto (ver glosario) totalmente diligenciada (ver Anexo B – Ficha del Proyecto).** La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica. **No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**

Nota: Requerimientos técnicos especiales. En caso de que el proyecto requiera de software o equipamiento especial adicional, 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.

- ✓ **Cronograma general (ver Anexo C: Modelo de Cronograma).** Tener en cuenta que la fecha máxima para la entrega del producto final es el 30 de noviembre de 2022. Pasada esta fecha, se procederá a estudiar el producto entregado y se solicitarán.

- ✓ **Presupuesto general y plan de financiación desglosado (ver Anexo D: Modelo de Presupuesto).** 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, con excepción del valor de los honorarios del tutor, los cuales siempre deben ser tenidos en cuenta.

El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido y los aportes que realizará el socio estratégico. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información sobre:

- Inversión propia en la etapa de planeación.
- Materiales e insumos.
- Costo del recurso humano que intervendrá.
- Monto solicitado para la coproducción.
- Monto tutor, 7% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).
- Desglose completo del plan de financiación del proyecto que incluya el estado de avance de cada una de las diversas fuentes de recursos.

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

Una vez reunidos, todos estos documentos se deben cargar en el siguiente enlace: <https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/>, en la sección ficha del proyecto – documentos jurado.



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, con el uso creativo de la tecnología y las condiciones de infraestructura del ecosistema digital colombiano.
- ✓ **Solidez, calidad y estado de avance de los procesos previos.** Evalúa la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, y la coherencia entre sus alcances, el cronograma y el presupuesto. Evalúa posibilidades como la integración de diversos lenguajes y expresiones en una narración, la

- experiencia de interactividad propuesta al usuario, la coherencia de su propuesta según el objetivo planteado, la escogencia de los medios utilizados para llegar al mismo, la usabilidad, aplicación conceptual o práctica del proyecto en relación con los objetivos culturales y educativos de la convocatoria, la confluencia de tangibles e intangibles o de dispositivos presenciales y virtuales en la propuesta comunicativa, entre otras variables.
- ✓ **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.

Desembolso de los recursos

Los recursos de coproducción son aportados por el Fondo TIC, entidad responsable de girar los recursos económicos a los ganadores y serán desembolsados de la siguiente manera:

- ✓ Un **primer desembolso del 40%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del gasto expedido por el mismo, que acoge el veredicto de los ganadores y la entrega por parte del ganador de los siguientes documentos:
 - Un **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.
- ✓ Un **segundo desembolso del 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de 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 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de 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, si hay lugar a este y 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.

Otros deberes de los ganadores

Adicional a los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores deberán entregar los productos relacionados en el ítem entregables en versión virtual, al correo oficial de la convocatoria, y en versión física, en un dispositivo de almacenamiento, relacionar las instrucciones de uso e instalación 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.

Entregables finales

- ✓ Totalidad de contenidos y sus diversos y variados de componentes planteados(s) en la sección “Entregables” de la ficha del proyecto, publicados

en plataforma web y/o plataformas que generen interconexión y diálogo coherente y orgánico entre los mismos y una copia digital de respaldo de todos estos contenidos.

- ✓ Documento que certifique el registro de la obra ante la oficina de derechos de autor.
- ✓ Estrategia de comercialización, circulación y monetización del producto final aprobada por el asesor de este proceso que provee Crea Digital.
- ✓ Versión final de biblia transmedia desarrollada a partir de los componentes iniciales del documento de diseño (Project Design Document) en la que se pueda verificar los diversos avances realizados en el marco de la participación en Crea Digital y que incluya entre otros contenidos una descripción del Mapa / Ecosistema transmedia (Listado de Medios, Formatos y Soportes) en los que se sostendrá el proyecto y/o contenido, guion Interactivo y otros documentos que permitan conocer las estructuras narrativas, cronograma de trabajo completo del proyecto con fases futuras y otros apartes que permitan demostrar un avance conceptual de la realización inicial propuesta.
- ✓ Dossier de venta para pitch –Resumen de la biblia transmedia - y otros escenarios de monetización.
- ✓ Video testimonial de la convocatoria, de duración 1 a 2 minutos, tipo de archivo: MP4,MOV. H.264 Audio AAC estéreo superior a 128 kps. Resolución 1.920 x 1.080 píxeles.
- ✓ Piezas gráficas para medios y redes sociales. 1 ícono de proyecto 200x200 px. Ratio 1:1. 5 Imágenes / Fotografías 1080 x 1920 px. 1 imagen / Fotografía horizontal 1350x 1080 px. 1 imagen / fotografía vertical: 1080 x 1350 px. 1 Video Tráiler / Teaser,vertical y horizontal 1920x1080 / 1080x1920 px.
- ✓ Ficha de caracterización del proyecto

4.3.4 Anexos categorías de Realización

Anexo A: Formulario de participación. Diligenciar y descargar desde el aplicativo:

<https://convocatorias.mincultura.gov.co/creadigital/>)

Anexo B: Ficha del proyecto

Anexo C: Modelo de cronograma

Anexo D: Modelo de presupuesto

Anexo E: 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.

Anexo F: Recomendaciones Presupuesto

5 Glosario

Animatic. Es el contenido resultante de animar de manera inicial el storyboard de un proyecto de animación. 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. Suele ser una pieza inicial que permite imaginar de forma más activa los futuros resultados.

Aplicación con contenido narrativo. Desarrollo o aplicación de software que se instala en dispositivos móviles, tablets y otros dispositivos digitales para ayudar al usuario en un servicio, proceso o labor concreta, ya sea de carácter profesional o de educación, ocio o entretenimiento; esta aplicación debe contener interactividad en diversos niveles así como un mapa y/o guion interactivo que plantea el recorrido del usuario a través del uso de herramientas digitales multimedia (imágenes, gráficos, audios, texto, video y o animaciones) que enriquecen las posibilidades de expresión, los itinerarios de las narraciones y en muchos casos la participación e interacción activa por parte del usuario.

API. “Interfaz de programación de aplicaciones o API (del inglés Application Programming Interface) es el conjunto de funciones y procedimientos o métodos, en la programación orientada a objetos que ofrece cierta biblioteca para ser utilizado por otro software como una capa de abstracción. Son usadas generalmente en las bibliotecas (también denominadas comúnmente 'librerías')”.

ARG. Alternative Reality Game (Juego de realidad alternativa) Juegos y/o Narraciones interactivas de Realidad Alternativa que parte del mundo real como soporte, influenciada por la participación de los participantes.

Biblia de Producción. Documento previo a la preproducción de un proyecto audiovisual - contenido digital, que contiene toda la información necesaria para el desarrollo del mismo. Incluye: Sinopsis, Mapa de tramas y/o Estructura Narrativa, Personajes, Locaciones, Dirección de Arte y/o Estética.

Biblia transmedia. Es el documento que recoge toda la información general de un proyecto transmedial, tanto para llevarlo a cabo, como para presentarlo a posibles compradores. Debe condensar en muy pocas páginas información como: descripción del proyecto, formato, perfil de personajes, universo, expansiones narrativas, plataformas, datos de contacto, elementos narrativos y de diseño claves

en las propiedades intelectuales, las funcionalidades y diferentes técnicas a través de múltiples plataformas, y una visión general del plan de negocio/marketing y las estrategias de engagement con posibles financiadores y público objetivo del proyecto. Debe estar diseñado de una forma sencilla y atractiva para que atraiga a personas que no estén familiarizadas con el proyecto.

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.

Contenido adaptado y/o derivado. Es aquel que se basa en un contenido u obra preexistente, sea este de carácter literario, musical, digital o interactivo; sin la participación del autor de este último.

Contenido colaborativo-colectivo. Creaciones fruto del trabajo de varias personas o también llamadas obras complejas y que bien, son realizadas en colaboración

Contenido Finalizado: Es un contenido desarrollado al 100% de su propuesta planteada, por ejemplo: total de capítulos de una serie de animación, total de universos narrativos planteados en una narrativa transmedia, videojuego con el 100% de niveles desarrollados; etc.

Contenido Inédito. Corresponde a la obra originaria, la primigeniamente creada, NO PUBLICADA y en propiedad intelectual y de derechos de autor.

Desarrollo Audiovisual y/o Transmedia. Se entiende como la creación de un contenido digital (Sea este audiovisual, interactivo y/o transmediáticos), en el que se cubren los aspectos creativos y técnicos.

Desarrollo de Proyectos Audiovisuales (DPA). Metodología para producir películas y/o productos audiovisuales que no están completamente finalizadas. Comprende un conjunto de procesos de guion y negociación que dan como resultado una carpeta de producción y/o desarrollo de contenido.

Distribución al público. Puesta a disposición del público del original o copias del contenido mediante su venta, alquiler, préstamo o cualquier otra forma.

Documento de Diseño de Proyecto. (*Project design document*) Documento que se elabora durante la fase de preproducción de un contenido digital -y que se va actualizando conforme avanza su desarrollo, contiene información detallada de sus diversos procesos.

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 les 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).

E-book. Conocido también como libro electrónico, es una publicación de libro disponible en formato digital, que consta de texto, imágenes o ambos, legible en la pantalla de panel plano de computadoras u otros dispositivos electrónicos. Aunque a veces se define como “una versión electrónica de un libro impreso”, existen algunos libros electrónicos sin un equivalente impreso. Los libros electrónicos se

pueden leer en dispositivos dedicados de lectura electrónica, pero también en cualquier dispositivo de computadora que tenga una pantalla de visualización controlable, incluyendo computadores de escritorio, computadores portátiles, tabletas y en los teléfonos inteligentes.

Estrategia Transmedial. Forma de narración a través de estéticas, plataformas, formatos y tecnologías diversas, por medio de articulaciones orgánicas entre estas, que como condición deben ser al mismo tiempo auto sostenibles (tener sentido por sí mismas), auto concluyentes (tener sentido por sí mismas de manera independiente al resto de formatos) y realizar una contribución original al sistema narrativo como un todo logrando expandir el universo narrativo inicial.

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. Una estrategia transmedial puede constar de diversos tipos de contenidos digitales, inmersivos y/o interactivos según las necesidades de cada universo narrativo y debe generar un diálogo entre contenidos online y offline además de apostar por una estrategia de circulación que permita generar participación y co-creación por parte del público impactado.

Algunos contenidos que pueden hacer parte de una estrategia de este tipo son: libros, películas, contenidos televisivos, impresos, juegos de mesa, videojuegos, apps, software, podcast, playlist musicales, merchadising, estrategias de formación, ARG o juegos de realidad alternativa, libros pop up, experiencias inmersivas (VR/AR/XR/Video360), entre muchas otras propuestas por definir por parte del creador.

Expansiones. Las narrativas digitales, y eso incluye los proyectos de videojuegos, animación y transmedia, se componen de diversas expansiones que permiten al espectador explorar nuevos contenidos, formatos o plataformas y lograr nuevas capas o fases de inmersión y/o interactividad. Cada expansión adicional permite generar dinámicas alternativas de uso, recorridos y navegación del universo narrativo planteado.

Extensión. Es una cadena de caracteres anexada al nombre de un archivo, usualmente antecedita por un punto y al final del nombre del archivo. Son usados para que el computador pueda reconocer fácilmente los archivos y usar los

programas asociados a sus extensiones para abrirlos y manipularlos. Por ejemplo, .DOC para Word, .XLS para Excel, .EXE para archivos ejecutables, etc.

Ficha del proyecto. Documento que contiene la descripción del contenido. Brinda datos como el título, la sinopsis, año de producción, equipo de producción, público objetivo, plataforma de circulación y género, entre otros.

Fondo Único 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.

Grupos Étnicos. Comunidades que comparten un origen, una historia, una lengua, y unas características culturales y/o rasgos físicos comunes, que han mantenido su identidad a lo largo de la historia como sujetos colectivos. En Colombia se reconocen legalmente cuatro grupos étnicos: Indígenas, Afrocolombianos (incluye afrodescendientes, negros, mulatos, palenqueros de San Basilio), Raizales del archipiélago de San Andrés y providencia y Rrom o gitano”.

Muestra del Piloto audiovisual. Es una muestra del piloto audiovisual, de aproximadamente un (1) minuto de duración que permite conocer personajes, línea gráfica, montaje, diseño sonoro y/o fluidez de la animación o de los personajes según el tipo de contenido, imagen real o animación, que se propone.

Piloto audiovisual. Se entiende como el primer episodio producido de una serie de animación o contenido audiovisual en el caso de proyectos transmedia con componentes de ese tipo. 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 o un contenido con mayor alcance.

Pitch. Presentación verbal, corta y creativa de un proyecto ante un jurado. El objetivo del pitch es cautivar a quienes lo escuchan y su éxito depende del interés generado, así como de la claridad de exposición del proyecto. El pitch funciona como escenario de definición de los proyectos ganadores de cada categoría a partir de la presentación del mismo por parte de un primer grupo de proyectos preseleccionados.

Playthrough. Vídeo que muestra a alguien probando todos los niveles del videojuego, no se salta ninguna escena, muestra cómo se atraviesa de principio a fin y hasta los errores que pueden cometerse. No incluye comentarios.

Podcast. Un podcast es una serie episódica de archivos de audio que un usuario puede escuchar online o descargar para su escucha posterior offline. También puede referirse al episodio de dicha serie o a un archivo multimedia individual. El podcast a menudo utiliza un modelo de suscripción, mediante el cual los nuevos episodios se descargan automáticamente a través de la sindicación web a la computadora local, la aplicación móvil o el reproductor multimedia portátil del usuario. Los podcasts pueden incluir desde charlas, tutoriales, reportajes, música, contenidos de ficción y no ficción o cualquier otro contenido en audio.

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.

Prototipo en Versión Alfa. Primera versión de un prototipo funcional incompleto, que se encuentra en estado de prueba. Es un contenido con cierto estado de

desarrollo inicial pero que no cuenta con estética, narrativa o procesos técnicos finalizados. Aplica a contenidos en videojuegos, animación o proyectos transmedia.

Prototipo en Versión Beta. Primera versión de un prototipo funcional completo, que se encuentra en estado de prueba para iniciar sus procesos de circulación, comercialización y búsqueda de nuevos aliados, socios y/o coproductores. Para el caso de los juegos de video, es la versión que, aunque puede tener algunos errores, demuestra mecánicas de juego claras y controles y acciones completas.

Para el caso de animación digital es una muestra finalizada que permite ver propuestas estéticas, universo y tono narrativo y personajes principales.

Para el caso de procesos de narrativas transmedia el espectro es más amplio y pasa a depender del tipo de expansiones y formatos narrativos que están proponiendo. Lo ideal es que más allá del tipo de formato que proponga el resultado de los mismos deben ser historias autos concluyentes, en estado avanzado a nivel técnico y narrativo y que permitan a cualquier observador entender la propuesta transmedial que el mismo delimita.

Prueba con Consumidores. Es la prueba que se utiliza para evaluar la aceptación de un producto por parte de los consumidores a los cuales está dirigido. En los casos de desarrollos que involucren interactividad con un usuario se recomienda también realizar una prueba de usabilidad en donde se observa cómo un grupo de usuarios llevan a cabo una serie de tareas encomendadas por el evaluador, analizando los problemas de usabilidad con los que se encuentran.

Realización. Proceso que crea un proyecto, producto interactivo y/o contenido digital y que comprende desde la fase de desarrollo hasta su etapa de comercialización. Incluye la dirección artística, requisitos y necesidades técnicas, así como las líneas de negocio y distribución que maneja el proyecto.

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.

Serie Web. Es una serie de contenidos audiovisuales que cuenta con conexión narrativas, técnica o estética. La serialidad implícita de las mismas conlleva que los contenidos, que pueden ser de ficción o de no ficción, cuenten con un número mínimo de contenidos lanzados de manera alternada o en bloque. En general, las series web se pueden ver en una variedad de plataformas digitales tales como Youtube y Vimeo permitiendo así su consumo en diversos dispositivos como computadores de escritorio, portátiles, tabletas, teléfonos y Televisores inteligentes.

Storyboard. Cuadros, escenas o ilustraciones que en secuencia narrativa dan cuenta de la historia y/o previsualizan el proceso de avance de un proyecto audiovisual. Permite realizar avances en el proceso de definición estética, narrativa y técnica del proyecto en su totalidad, así como delimitar la visión del director/a a su equipo de trabajo.

Tráiler. Producto audiovisual no mayor a noventa (90) segundos que presenta avances y resume la estética, narrativa y/o técnica de un producto, en este caso animación, juego de video y/o transmedia, de una forma atractiva y dinámica, para ser presentada a espectadores, usuarios y/o posibles compradores o coproductores.

Tutor. Persona con alto grado de experiencia en alguno de los formatos afines a las categorías de Crea Digital 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.



**CREA
DIGITAL
2022**
HECHOS PARA CREER Y CREAR

TÉRMINOS DE REFERENCIA

Ministerio de Cultura

**Ministerio de Tecnologías de la
Información y las Comunicaciones**

Para mayor información acerca de la convocatoria contactar a Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI) y al Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural - Ministerio de Cultura

creadigital@mincultura.gov.co // <http://www.mincultura.gov.co>



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia