|  |  |
| --- | --- |
|  | **ANEXO B: FICHA DEL PROYECTO**  **CATEGORÍA 2**  COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE VIDEO |
|  | |
| **Título del proyecto** | |
|  | |
| **Persona jurídica que presenta el proyecto** | |
|  | |
| **Resumen ejecutivo del proyecto** | |
| Escriba la sinopsis del **juego de video**; se trata de una descripción general en que explique la idea central o concepto en que está sustentado y el reto a resolver por los usuarios.  **Extensión**: el resumen ejecutivo debe desarrollarse en máximo una (1) página y no podrá exceder las quinientas (500) palabras. | |
| ***Perfil de Usuario / Grupo Objetivo*** | |
| Describa el usuario al que se dirige el **juego de video** y la forma en que el proyecto le apunta a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes, difusión y conservación del patrimonio material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.  **Extensión**: máximo doscientas cincuenta (250) palabras. | |
| **Antecedentes y originalidad del juego de video** | |
| Indicar si existen antecedentes locales e internacionales del tipo de juego de video a desarrollar e indicar las ventajas y desventajas de la aplicación en relación con propuestas similares. (Cuál es su competencia en el mercado)  **Extensión:** máximo una (1) página. | |
| **Documento de diseño del juego de video (Game Design Document)** | |
| Desarrolle en este campo los siguientes elementos:   * Descripción de la estructura/mecánica del juego. * Descripción de la narrativa del juego (escenarios y personajes: biblia, objetivos de los personajes principales, historia, etc.). * Descripción de la interfaz en su estado ideal. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes u otros elementos a juicio del participante. * Descripción técnica del juego: descripción del sistema operativo y plataforma(s) donde podrá ser operado el juego, si el juego tiene soporte multiusuario e integraciones con redes sociales. * Escenarios para la distribución del juego de video: *markets*, *stores* o directorios de descarga, acceso o instalación pertinentes en que estará disponible el juego de video   .  **Extensión:** máximo DIEZ (10) páginas, texto e imágenes incluidas | |
| **Objetivos de los recursos de coproducción** | |
| Mencione los objetivos del proyecto en desarrollo, explicando lo que se pretende desarrollar o implementar para la finalización del juego de video.  Indique los métodos y las técnicas que habrán de utilizarse para el logro de los objetivos propuestos, la descripción de la metodología debe permitir la comprensión, desde el punto de vista tecnológico, de las características centrales del proyecto. Este punto, por lo tanto, debe enunciar las etapas a seguir para el logro de los objetivos propuestos, la secuencia de tales etapas y una explicación de los aspectos tecnológicos más destacados de cada uno de ellos.  **Extensión:** máximo dos (2) páginas. | |
| **Propuesta técnica o plan de producción** | |
| Realice una descripción concreta de las estrategias de producción que serán implementadas durante las diferentes fases de la producción. Deberán ser expuestos aspectos como flujo de trabajo, metas de producción, recursos artísticos, técnicos y tecnológicos, desde la perspectiva del productor ejecutivo, siendo coherentes con lo propuesto en el cronograma y el presupuesto.  Extensión: máximo tres (3) páginas. | |
| **Soportes de avance o tracción (opcional)** | |
| En caso de que el prototipo del juego de video haya sido puesto a prueba, mencionar soportes de avance o tracción obtenidos que ayuden a validar las hipótesis sobre su viabilidad, novedad, necesidad. (Por ejemplo: encuestas o comentarios de los usuarios de la versión “alfa” o versión inicial del juego de video, o cualquier otro método que haya sido usado para probar su funcionalidad). En todo caso el producto tiene que ser inédito.  Extensión: máximo tres (3) páginas. | |
| **Estrategias de circulación y comercialización** | |
| Debe dar cuenta de las actividades que realizará para comercializar y monetizar su producto final. Describa cómo piensa llegar a los diferentes mercados y clientes potenciales y sus objetivos financieros y de crecimiento económico. También describa sus ventajas ante la competencia y la estrategia de distribución del contenido.  Extensión: máximo una (3) páginas. | |
| **Equipo de trabajo** | |
| Mencione los antecedentes y la experiencia previa de las personas que ocupan los cargos directivos y los técnicos líderes, especificando el rol dentro del proyecto.  Extensión: máximo una (1) página.  Esta información debe estar respaldada por las hojas de vida o currículos del equipo del proyecto, que pueden ser anexadas en un directorio (carpeta) digital o especificando las URL (direcciones) relativas a sitios web y redes de profesionales tales como LinkedIn, Xing, Viadeo, entre otras. No es necesario anexar certificaciones laborales o de estudio a las hojas de vida. | |
| **Enlace de ubicación del prototipo en versión alfa del proyecto** | |
| Ubique en este espacio el enlace (URL) y contraseña (si aplica) de su prototipo en versión alfa del proyecto.  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.**  **Igualmente, y de ser necesario indique usuario y contraseña para poder acceder.** | |
| **Recuerde que esta ficha (anexo) hace parte de la documentación requerida para el jurado; tenga en cuenta que es necesario presentar los demás documentos en su totalidad (piloto, cronograma y presupuesto) y no hacerlo constituye causal de rechazo.** | |