

Contenidos incluyentes

Juego de video • Ebook

CONVOCATORIA CREA DIGITAL 2014

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

Animación

Transmedia-Crossmedia

Coproducción de contenidos digitales para el fomento de la cultura, la lectoescritura y la apropiación de las tecnologías de la información y las comunicaciones



Gobierno
de COLOMBIA

PROSPERIDAD
PARA TODOS

vive digital
CINECIBER

CONVOCATORIA CREA **DIGITAL** 2014

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



Gobierno
de **COLOMBIA**

**PROSPERIDAD
PARA TODOS**

vive digital
Colombia



**Gobierno
de COLOMBIA**

**PROSPERIDAD
PARA TODOS**

vive digital
Colombia

© 2014, MINISTERIO DE CULTURA, MIN TIC, COLOMBIA
PROGRAMA NACIONAL DE ESTÍMULOS A LA CREACIÓN Y A LA INVESTIGACIÓN

MINISTERIO DE CULTURA

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

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

Diego Molano Vega
**Ministro de Tecnologías de la Información
y las Comunicaciones**
María Carolina Hoyos Turbay
Viceministra General
Beatriz Elena Cárdenas
Secretaria General
Santiago Aparicio Velásquez
**Director de Apropiación de Tecnologías
de Comunicación**
Miguel Felipe Anzola
Director de Industria de Comunicaciones
Mayerly Díaz Rojas
Directora de Vigilancia y Control
Juan Sebastián Sandino
Gerente de Contenidos Digitales

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

Carrera 8 No. 8-43 Piso 3°
Teléfono: 3424100 Ext. 1381
<http://www.mincultura.gov.co>

Diagramación
Andrés Leonardo Cuéllar V.

TABLA DE CONTENIDOS

I. PRESENTACIÓN	4
II. IMPACTO ESPERADO	6
III. REQUISITOS GENERALES DE PARTICIPACIÓN CONVOCATORIA CREA DIGITAL 2014: MINISTERIO TIC – MINISTERIO DE CULTURA	10
Documentación requerida	14
Proceso de selección y evaluación	17
Verificación de inhabilidades, incompatibilidades o prohibiciones	20
Publicación de resultados	20
Otorgamiento de los recursos de coproducción	21
Derechos y deberes de los seleccionados	22
Devolución de las copias de obras o proyectos	25
Consideraciones generales	25
Glosario	26
IV. CATEGORÍA I COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO O MEJORA DE LA CALIDAD DE JUEGOS DE VIDEO EN DIFERENTES FORMATOS, CON FINES CULTURALES Y EDUCATIVOS	29
V. CATEGORÍA II COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE LIBROS DIGITALES INTERACTIVOS (E-BOOKS), CON FINES CULTURALES Y EDUCATIVOS	36
VI. CATEGORÍA III COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO O MEJORA DE PROYECTOS CROSSMEDIA O TRANSMEDIA, INTERACTIVOS E INNOVADORES, CON FINES CULTURALES Y EDUCATIVOS	43
VII. CATEGORÍA IV COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE SERIES DE ANIMACIÓN DIGITAL INÉDITAS, CON FINES CULTURALES Y EDUCATIVOS	50
VIII. CATEGORÍA V COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO O MEJORA DE CONTENIDOS INCLUYENTES DIRIGIDOS A POBLACIÓN CON DISCAPACIDAD, CON FINES CULTURALES Y EDUCATIVOS	58
IX. ANEXOS	65

TÉRMINOS DE REFERENCIA PARA LA CONVOCATORIA DE COPRODUCCIÓN DE:
“CONTENIDOS DIGITALES QUE FOMENTEN LA CULTURA,
LA LECTOESCRITURA Y LA APROPIACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS
DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES” DEL
MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES
& EL MINISTERIO DE CULTURA

I. PRESENTACIÓN

“La cultura es un sector económico cada vez más fuerte y relevante y en sociedades más globalizadas y desarrolladas, la cultura tiene un papel crecientemente importante en el porcentaje del Producto Interno Bruto de las economías. En estas sociedades nuestras tan complejas y móviles, el llamado sector cultura, -es decir el campo cultural compuesto por las instituciones, los productores y las prácticas especializadas en la construcción, difusión y preservación de representaciones del mundo, de modelos para elaborar el mundo- es a todo título, un sector estratégico que genera ganancias, empleos y modos de interpretar las complejas experiencias de la vida y del mundo que vivimos.”¹

Mediante la convocatoria *Crea Digital*, desde el año 2012 el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –en adelante Ministerio TIC- y el Ministerio de Cultura han promovido el fortalecimiento del sector de creadores de contenidos digitales, han abierto las puertas para la generación de nuevas narrativas en los abanicos de contenidos educativos y culturales del país.

De esta manera, en formatos como el audiovisual, la animación, los juegos de video, los proyectos interactivos *crossmedia* o *transmedia* y los libros digitales, ambos Ministerios han comenzado a surtir de posibilidades creativas los bienes y servicios ofrecidos por el gobierno colombiano como activos para la cultura y la educación en Colombia.

La convocatoria *Crea Digital* ha motivado hasta el momento el desarrollo y puesta en marcha de 12 videojuegos, 7 libros electrónicos, 2 animaciones digitales y 5 proyectos interactivos con carácter *crossmedia* o *transmedia*, de entre más de 200 aspirantes a participar entre 2012 y 2013, con incentivos económicos por un valor de \$2.880 millones de pesos.

Partiendo del CONPES 3659, la Política de Promoción de la Industria de Contenidos Digitales, las Políticas de Estímulos y de Cultura Digital, los Ministerios TIC y de Cultura, por medio de esta convocatoria, responden al interés creciente de las industrias culturales y creativas por fortalecer sus

¹ González Sánchez, Jorge (2001). “Cibercultura y diseño de políticas culturales”. En: Mariscal Orozco, José Luis (2007). “Políticas culturales. Una revisión desde la gestión cultural”. México: USGVirtual (Universidad de Guadalajara)

modelos de negocio, teniendo en los relatos locales la posibilidad de expandir narrativas que resaltan el valor de lo propio y el sentido de una educación que vincula el entretenimiento a sus procesos de aprendizaje.

Sin dejar de lado la importancia de dinamizar el entorno nacional de industrias de contenidos en aras de apuntarle a los criterios de calidad y creatividad que rigen actualmente los escenarios de competitividad global, *Crea Digital* continúa como una invitación en dos frentes: por un lado, para que los creadores en el territorio colombiano aprovechen esta oportunidad desde el mejoramiento de sus producciones y el fortalecimiento de sus procesos orgánicos como componentes vivos del Ecosistema Digital colombiano; por el otro, para que los sectores culturales y educativos nacionales accedan a la oferta de dichos contenidos promovidos desde el terreno de lo público, enriqueciendo las actividades que hacen parte de su razón social y, por supuesto, realimentando este ciclo de creación desde la demanda misma de narraciones y relatos con sentidos identitarios y/o pedagógicos.

Tras haber realizado dos versiones de la presente convocatoria (2012 y 2013), los Ministerios TIC y de Cultura han decidido incluir para este año una categoría enfocada en la creación de contenidos dirigidos a población con discapacidad. Lo anterior da cuenta no sólo del interés del sector por el desarrollo de producciones incluyentes, y el del Gobierno Nacional por asegurar el ejercicio efectivo de los derechos de las personas con discapacidad, sino también evidencia la creciente demanda de este nicho de beneficiarios de acuerdo con sus necesidades y derechos frente al acceso a bienes y servicios culturales y educativos basados en el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –en adelante TIC-. Por esta razón, y de acuerdo con la normativa vigente, esta tercera versión de *Crea Digital* convoca al sector de creadores de contenidos en torno a cinco categorías, entre las que se incluye una dedicada al desarrollo o mejora de contenido incluyente para población con discapacidad, con fines culturales y educativos.

II. IMPACTO ESPERADO

Dada la acogida que la convocatoria ha despertado en el sector de creadores de contenidos agrupados en micro, pequeñas y medianas empresas, organizaciones sin ánimo de lucro e instituciones de educación superior *Crea Digital* en su tercera versión recoge las categorías contempladas los dos años anteriores, buscando la participación activa de estos colectivos formalmente constituidos desde las siguientes líneas:

1. Coproducción para el desarrollo o mejora de la calidad de juegos de video en diferentes formatos, con fines culturales y educativos.
2. Coproducción para el desarrollo de libros digitales interactivos (*eBooks*), con fines culturales y educativos.
3. Coproducción para el desarrollo o mejora de proyectos *crossmedia* o *transmedia*, interactivos e innovadores, con fines culturales y educativos.
4. Coproducción para el desarrollo de series de animación digital inéditas, con fines culturales y educativos.
5. Coproducción para el desarrollo o mejora de contenidos incluyendo dirigidos a la población con discapacidad, con fines culturales y educativos.

La labor de acompañamiento liderada por ambos Ministerios se plantea a modo de coproducción en tanto apunta al trabajo en conjunto con los creadores de contenidos del país. Esto implica el desarrollo de una serie de actividades para la realización y circulación de los productos que vinculan la disposición de recursos económicos, talento humano, capital de conocimiento y capacidad técnica y operativa de dichos creadores, siendo esta una contribución fundamental que resulta necesaria y complementaria en relación con los aportes económicos y técnicos que los Ministerios TIC y de Cultura destinan a la convocatoria *Crea Digital* 2014.

De acuerdo con lo anterior, los proyectos seleccionados como ganadores en *Crea Digital* se destacarán por la pertinencia y calidad de las propuestas desde una perspectiva cultural y/o educativa y por enfocarse en el público infantil y juvenil como *target* de los contenidos, vinculados desde las actividades que conlleven el acceso a bienes y servicios de información y entretenimiento que se enmarquen entre alguna(s) de las siguientes líneas estratégicas: el fomento de la lectoescritura, la difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, el desarrollo integral de públicos infantiles y juveniles y demás grupos demográficos, la expresión de la diversidad cultural del país y la apropiación de las TIC.

Los Ministerios TIC y de Cultura confían en que el desarrollo de productos comunicativos acordes con los términos que establece esta convocatoria, brinda a las industrias creativas y culturales la oportunidad de trabajar en la

construcción de elementos discursivos, técnicos y narrativos que dotarán de sentido social, cultural y educativo sus producciones.

Además del devenir económico, los proyectos que cuenten con el sello *Crea Digital* estarán orientados a la sostenibilidad integral de los colectivos de creadores y sus producciones, permitiendo comprobar que es posible generar colaboraciones entre los entes gubernamentales y los agentes activos en las escalas de valor presentes en la construcción de contenidos digitales de alta calidad con impacto masivo, estas articulaciones facilitan el desarrollo del país desde múltiples perspectivas (social, cultural, educativa, económica, ecológica) a través del fortalecimiento de las economías sustentadas en capital creativo y de innovación como alternativa a las basadas en grandes infraestructuras de base extractiva y como síntoma de la inserción de Colombia en las dinámicas propias de una Sociedad de Conocimiento.

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

MINISTERIO TIC:

Aportes:

- Recursos económicos para el desarrollo de los contenidos.
- Definición de escenarios de circulación de los contenidos, con base en el Ecosistema Digital² contemplado en el Plan Vive Digital.

Beneficios:

- Contenidos pertinentes y de alta calidad que serán circulados de manera abierta y masiva, con fines culturales y educativos mediante el otorgamiento de una licencia de uso no exclusiva por término indefinido sobre el proyecto entregado para la convocatoria y las actualizaciones que del producto final se realicen; esta no cubrirá nuevas versiones, mayor número de piezas o secuelas y productos derivados en otros soportes o formatos del proyecto ganador, por medio de los programas e instituciones definidos por los Ministerios TIC y de Cultura.
- Fortalecimiento del Ecosistema Digital.
- Contribución al fortalecimiento de la industria de contenidos digitales.
- Contribución al posicionamiento del sector digital colombiano en el ámbito mundial mediante la exposición en eventos internacionales de productos desarrollados en el país.
- Fomento de la innovación, que constituye una de las Locomotoras Económicas del país según el Plan Nacional de Desarrollo 2011 – 2014 “Prosperidad para Todos los Colombianos”.

² Más información sobre el Ecosistema Digital en <http://www.mintic.gov.co/index.php/vive-digital/plan/ecosistema>

MINISTERIO DE CULTURA:

Aportes:

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

Beneficios:

- Contenidos pertinentes y de alta calidad que serán circulados de manera abierta y masiva, con fines culturales y educativos mediante el otorgamiento de una licencia de uso no exclusiva por término indefinido sobre el proyecto entregado para la convocatoria y las actualizaciones que del producto final se realicen; esta no cubrirá nuevas versiones, mayor número de piezas o secuelas y productos derivados en otros soportes o formatos del proyecto ganador, por medio de los programas e instituciones definidos por los Ministerios TIC y de Cultura.
- Motivación de las organizaciones y empresas del sector cultural para fortalecer su relación con las lógicas digitales de creación.

CREADORES DE CONTENIDOS DIGITALES QUE RESULTEN ELEGIDOS:

Aportes:

- Recursos económicos, humanos y técnicos invertidos en la formulación y el diseño de la propuesta creativa de los contenidos y en el pilotaje (ver Glosario, página 26) de los mismos, que debe estar desarrollado en su totalidad al momento de presentarse a la convocatoria.
- Coproducción de la ejecución del proyecto.

Beneficios:

- Recursos de coproducción en los montos específicos por categoría, previo cumplimiento de los requisitos establecidos para los giros y pagos necesarios para el desarrollo de los proyectos seleccionados.
- Titularidad de los derechos patrimoniales de los contenidos y posibilidad de comercializarlos y distribuirlos por circuitos diferentes a los que emplearán los Ministerios TIC y de Cultura para la circulación de los mismos.
- Entrenamiento del talento humano: al promover el desarrollo de proyectos, se generará un aprendizaje práctico, aumentando su capacidad

técnica y ayudando a cerrar la brecha que tiene nuestro talento humano comparado con otros países que han venido promoviendo este sector desde hace algunos años como México, Uruguay, Perú y Brasil.

- Fortalecimiento de la gestión empresarial y emprendimiento, creando condiciones para que los empresarios se fortalezcan de cara a su internacionalización. En especial lograrán tener un producto que demuestre su capacidad creativa y técnica.

CIUDADANÍA

Beneficios:

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

III. REQUISITOS GENERALES DE PARTICIPACIÓN CONVOCATORIA CREA DIGITAL 2014: MINISTERIO TIC – MINISTERIO DE CULTURA

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

Las entidades y empresas interesadas deben contar con la formulación completa de un producto y su materialización en un prototipo o piloto y en un documento que sustente el diseño del proyecto, de acuerdo con la categoría en que se presentan. Además, deben contar con la capacidad para realizar un aporte a la coproducción de los contenidos. El proyecto que se presente a la convocatoria deberá ser, por lo tanto, una iniciativa para llevar la obra a un nivel más alto de desarrollo y ejecutar un plan de negocios que le permita conquistar mercados determinados. De acuerdo con lo anterior, el grado de desarrollo del producto en su estado actual -y las evidencias que den cuenta del mismo- será uno de los factores determinantes dentro de la convocatoria.

Los contenidos deben ser diseñados con fines culturales y educativos; estos serán destinados a canales de circulación de índole pública, como los centros educativos beneficiarios del programa Computadores para Educar, casas de cultura, bibliotecas, tecno-centros, portales, canales y emisoras, entre otros. El énfasis temático de los productos puede apuntarle a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

Las condiciones enunciadas en este apartado aplican para las cinco (5) categorías de la convocatoria, a saber:

- **Categoría I:** Coproducción para el desarrollo o mejora de la calidad de juegos de video en diferentes formatos, con fines culturales y educativos.
- **Categoría II:** Coproducción para el desarrollo de libros digitales interactivos (*e-Books*), con fines culturales y educativos.
- **Categoría III:** Coproducción para el desarrollo o mejora de proyectos *crossmedia* o *transmedia*, interactivos e innovadores, con fines culturales y educativos.
- **Categoría IV:** Coproducción para el desarrollo de series de animación digital inéditas, con fines culturales y educativos.
- **Categoría V:** Coproducción para el desarrollo o mejora de contenidos incluyentes dirigidos a la población con discapacidad, con fines culturales y educativos.

Además de los requisitos generales establecidos a continuación, los interesados deben revisar cuidadosamente las condiciones específicas, así como las limitaciones de participación de la(s) categoría(s) convocada(s) de su interés: **a quiénes está dirigida, los documentos y pilotos, prototipos o muestras funcionales para el jurado y los criterios de evaluación.** Los formatos que deben ser remitidos a los jurados, pueden ser descargados de la página www.mincultura.gov.co opción Programa Nacional de Estímulos o del siguiente vínculo: <http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/Convocatoria-Crea-Digital-2014.aspx>, además pueden encontrarse en la sección de Anexos de la presente convocatoria.

Las limitaciones de participación previstas se tendrán en cuenta y se aplicarán en todas las etapas de la convocatoria, incluido el momento de hacer entrega de los recursos de coproducción correspondientes. La presencia de cualquier inhabilidad o impedimento en cualquiera de los integrantes de las personas jurídicas inhabilitará a la totalidad de la entidad.

PUEDEN PARTICIPAR:

- Empresas colombianas radicadas en el país, productoras de bienes y servicios que satisfagan los criterios de MiPyMEs establecidos en el artículo 2° de la Ley 905 de 2004, y cuyo objeto social esté relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o la comunicación y que hayan sido creadas mínimo tres (3) meses³ 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.
- 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 la industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o la comunicación, cuya

³ Para el caso colombiano y para todos los efectos, se entiende por MIPYMEs (micro, incluidas las famiempresas, pequeña y mediana empresa), toda unidad de explotación económica, realizada por persona natural o jurídica, en actividades empresariales, agropecuarias, industriales, comerciales o de servicios, rural o urbana, que responda conjuntamente a los siguientes parámetros:

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

Ley 1111 de 2006.

UVT – Unidades de Valor Tributario- UVT para 2014: \$ 27.485 - SMMLV 2014 - \$ 616.000

existencia debe ser como mínimo igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más.

- Organizaciones sin ánimo de lucro del sector público o privado cuyo objeto social esté relacionado con el sector de las industrias culturales, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos, o la comunicación. Y que en todo caso, no tengan más de doscientos (200) trabajadores, cuya existencia debe ser como mínimo, igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más.
- Ganadores de versiones anteriores de las convocatorias del Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura. Sin embargo, no lo podrán hacer quienes hayan resultado ganadores de las convocatorias de la Dirección de Comunicaciones realizadas en el marco del Programa Nacional de Estímulos 2014.
- **PROYECTO DE CONTINUIDAD (Destinación especial)** Podrán presentarse proyectos ganadores de las convocatorias Crea Digital 2012 y 2013 cuya escalabilidad o continuidad sea debidamente justificada de acuerdo con los criterios de la presente convocatoria. Esta destinación será para la expansión de un proyecto anteriormente ganador, siempre y cuando se presente a una categoría diferente a la que resultó ganador.

Con el ánimo de extender la posibilidad de llevar dichas propuestas a un nivel superior, los Ministerios TIC y de Cultura podrán destinar uno (1) de los recursos de coproducción por categoría para el mejoramiento, migración de formato o evolución del proyecto antes apoyado, en caso de que se presenten iniciativas en ese sentido y cumplan con todos los requerimientos de la convocatoria.

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

NO PUEDEN PARTICIPAR

- Personas naturales.
- Aquellas personas que se encuentren bajo una de las causales de inhabilidad o incompatibilidad establecidas por la Constitución y la Ley, ni como proponentes ni como parte de equipos creativos, técnicos o administrativos.
- Los servidores públicos de los Ministerios TIC o de Cultura, así como de sus entidades adscritas y de sus unidades administrativas especiales, ni como proponentes ni como parte de equipos creativos, técnicos o administrativos.
- Empresas u organizaciones cuyos equipos creativos, técnicos o administrativos estén conformados por personas naturales vinculadas mediante contrato de prestación de servicios con los Ministerios TIC o de Cultura.
- Los familiares en primer grado de consanguinidad o civil de los servidores públicos de los Ministerios TIC o de Cultura. Así mismo, los familiares en primer grado de consanguinidad o civil de las personas naturales vinculadas mediante contrato de prestación de servicios que trabajen en los Ministerios TIC o de Cultura.
- Empresas u organizaciones extranjeras radicadas en Colombia.
- Empresas que no cuenten con las condiciones establecidas en la Ley para ser consideradas MiPyMEs de conformidad con la definición señalada en el artículo 2° de la Ley 905 de 2004 y las demás normas que la complementen, aclaren o modifiquen en los casos en que esta clasificación aplique de conformidad con el acápite anterior.
- 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 TIC o de Cultura.
- Los ganadores de la Convocatoria Crea Digital 2012 y 2013, salvo la excepción mencionada en el acápite Proyecto de Continuidad de la presente convocatoria.
- Quienes hayan resultado ganadores de las convocatorias de la Dirección de Comunicaciones realizadas en el marco del Programa Nacional de Estímulos del año 2014.

PROCESO PARA PARTICIPAR

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

DOCUMENTACIÓN REQUERIDA

Documentos administrativos

Paso 1: Diligenciar el formulario de participación

El formulario de participación de la convocatoria Crea Digital 2014 deberá ser diligenciado y firmado por el representante legal de la persona jurídica. Éste podrá ser descargado de la página web <http://www.mincultura.gov.co>, opción Programa Nacional de Estímulos o del siguiente vínculo: <http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/Convocatoria-Crea-Digital-2014.aspx>, además lo puede encontrar en la sección de anexos de la presente convocatoria (ver Anexo 1, páginas 65 y 66). **Nota:** Teniendo en cuenta que el formulario de participación es un documento **inmodificable e insubsanable**, el interesado que lo altere, no lo presente diligenciado en su totalidad, no lo firme o no especifique en qué categoría participa, **quedará automáticamente rechazado.**

Paso 2: Adjuntar la presente documentación

1. Formulario de participación de la convocatoria Crea Digital 2014 diligenciado en su totalidad y firmado por el representante legal (ver Anexo 1, páginas 65 y 66).
2. Copia legible por ambas caras del documento de identidad del representante legal. **Nota:** *El único documento de identificación válido para los colombianos es la cédula amarilla con hologramas, de acuerdo con lo establecido en las Leyes 757 de 2002 y 999 de 2005 y el decreto 4969 de 2009. En caso de no contar con dicho documento, se podrá presentar el comprobante de documento en trámite expedido por la Registraduría Nacional del Estado Civil, el cual se presume auténtico.*
3. **Para las MiPyMEs:**
 - Certificado de existencia y representación legal, expedido por la Cámara de Comercio con fecha de expedición posterior al primero (1º) de abril de 2014, en el que conste que el objeto social de la empresa está relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o la comunicación en cualquiera de sus acepciones.
 - Certificación expedida por el contador o revisor fiscal, según sea el caso, en la que se señale la condición de MiPyMEs.

Para universidades e instituciones de educación superior:

- Certificado de existencia y representación legal, expedida por el Ministerio de Educación Nacional con fecha de expedición posterior al primero (1º) de abril de 2014.

Para entidad privada sin ánimo de lucro:

- Certificado de existencia y representación legal, expedido por la Cámara de Comercio o por la entidad competente, con fecha de expedición posterior al primero (1º) de abril de 2014, en el que conste que la misión u objeto de la entidad o la empresa, está relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o la comunicación en cualquiera de sus acepciones.
- Certificación expedida por el representante legal, en la que se señale que la entidad no tiene más de doscientos (200) trabajadores.

Para entidad pública:

- Acta de posesión del representante legal de la entidad.
- Dos (2) actas de sesiones en 2013 del Consejo de Cultura del respectivo departamento o municipio, según corresponda. Se excluye de la entrega de estos documentos a las instituciones educativas del sector público.

Documentos para el jurado

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

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

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

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

Paso 4: Envío de obras o proyectos

Debe enviar un solo paquete que contenga los documentos administrativos y una (1) copia impresa de los documentos para el jurado (específicos para cada categoría), acompañada de una (1) copia en forma digital (CD, DVD, memoria USB o disco externo). Es obligatorio adjuntar también en forma digital el prototipo o muestra funcional del proyecto participante. Se reci-

rán únicamente copias de las obras o proyectos, el Ministerio de Cultura no se hace responsable de originales.

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

Los sobres deben venir marcados de la siguiente manera:

Ministerio de Cultura
Programa Nacional de Estímulos
Crea Digital 2014
(Categoría a la que aplica)
Calle 8 No. 8-26
Bogotá, D. C.



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

PROCESO DE SELECCIÓN Y EVALUACIÓN

Verificación de requisitos

El Ministerio de Cultura verificará que los documentos recibidos cumplan con los requisitos generales y específicos de participación en cada categoría (documentos administrativos, documentos para los jurados y piloto, prototipo o muestra del proyecto participante). Solo aquellos que lo hagan serán enviados a los jurados para evaluación.

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

Los participantes podrán consultar, veinte (20) días hábiles después de la fecha de cierre de la convocatoria, en qué estado del proceso se encuentra su solicitud, ingresando a la página web www.mincultura.gov.co opción Programa Nacional de Estímulos o en el siguiente vínculo: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/resultados>

Los estados que encontrará son:

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

Nota: El Ministerio de Cultura se reserva el derecho de realizar correcciones, cuando a ello hubiere lugar, sobre los estados o causales de rechazo publicadas, en cualquier etapa del proceso.

Causales de rechazo

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

- El participante presentó dos (2) propuestas a la misma categoría: ambas propuestas serán rechazadas.
- La propuesta ha sido radicada en la Oficina de Correspondencia del Ministerio de Cultura o enviada por correo certificado fuera de la fecha límite establecida para la convocatoria.
- El participante no adjuntó el formulario de participación, lo modificó, no lo diligenció en su totalidad, no lo firmó o no especificó a qué categoría se presenta.
- El participante ha presentado una propuesta a una categoría no ofertada, por lo tanto no puede darse trámite a la propuesta.
- El tipo de participante no corresponde al ofertado en la categoría a la que aplica.
- No se adecua al perfil del participante exigido en la categoría específica.
- La propuesta no corresponde al objeto de la categoría específica.
- El participante no allegó uno de los documentos administrativos con posterioridad a la solicitud de subsanación.
- El participante no adjuntó documentos para el jurado.
- El participante no adjuntó el piloto, prototipo o muestra del proyecto aspirante a los recursos de coproducción.
- Ausencia de uno (1) o más documentos para el jurado.
- Para las entidades públicas, que el Consejo de Cultura del respectivo departamento o municipio no demuestre haber sesionado mínimo dos (2) veces en el año 2013.
- Para las entidades públicas, que hayan incumplido con el Plan Nacional de la Música para la Convivencia, Plan Nacional de Danza, Plan Nacional de Lectura y Escritura, Plan Nacional de Lectura y Bibliotecas o con la Ley de Espectáculos Públicos. De igual manera la prohibición se hará extensiva con el incumplimiento en cualquiera de los planes, programas o proyectos de los Ministerios TIC o de Cultura.

DEL JURADO

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

Obligaciones de los jurados

- Leer detenidamente los requisitos generales y específicos de participación de la categoría de la cual son jurados, los cuales serán entregados por el Programa Nacional de Estímulos.

- Leer y evaluar, previamente a la deliberación, las obras o proyectos de la categoría para la cual fueron seleccionados como jurados y el piloto, prototipo o muestra requerido.
- Tener en cuenta para la evaluación de las obras o proyectos los criterios de evaluación establecidos para cada categoría.
- Declararse impedidos para evaluar proyectos de familiares y amigos. En caso en que más de la mitad de los jurados se declaren impedidos para evaluar una propuesta, el Ministerio de Cultura designará mediante acto administrativo jurados *ad hoc* para evaluar la(s) propuesta(s) a que haya lugar.
- Observar total imparcialidad y objetividad, y actuar en todo momento con plena autonomía.
- Abstenerse de hacer uso de la información a que accede para cualquier objetivo diferente de la evaluación, respetando siempre los derechos de autor del participante.
- Diligenciar y firmar una planilla de evaluación por cada obra o proyecto recibido, emitiendo un concepto técnico que exprese su valoración. Las planillas diligenciadas y firmadas deberán ser entregadas el día de la deliberación.
- Preseleccionar finalistas y suplentes.
- Participar de la jornada de *pitch* (ver Glosario, página 26) y de deliberación en la fecha y hora indicada por el Programa Nacional de Estímulos.
- Elaborar, sustentar y firmar el acta de veredicto de seleccionados de la categoría que evaluaron.
- Sugerir el perfil de los tutores de cada uno de los proyectos en el marco de la deliberación.
- Los jurados, residan o no en la ciudad de Bogotá, deberán devolver al Programa Nacional de Estímulos todo el material recibido, con el propósito de que éste efectúe la respectiva devolución a los participantes que lo soliciten.

Deliberación y fallo

Cada jurado, tras leer y evaluar las obras o los proyectos que se le han asignado y sus respectivos pilotos, prototipos o muestras, emitirá concepto escrito de cada uno de ellos y les otorgará valoración basándose en los criterios de evaluación designados en cada categoría. Así mismo, preseleccionará los que a su juicio considere presentar a la deliberación final para discusión con sus pares evaluadores. Entre las obras o proyectos presentados a deliberación se designarán los finalistas, seleccionados, suplentes y menciones (reconocimientos del jurado, sin valor económico), según sea el caso.

En caso de que el jurado designe suplentes, se entenderá que estos podrán acceder a los recursos de coproducción siempre y cuando los seleccionados se encuentren inhabilitados o renuncien a aceptar los mismos.

Los proyectos preseleccionados por los jurados pasarán a una etapa de sustentación o *pitch* (ver Glosario, página 26) presencial o virtual, según la ubicación geográfica de los participantes. El jurado manifestará por escrito la preselección de los proyectos que a su juicio considere susceptibles de ser merecedores de los recursos de coproducción. Si los jurados no coinciden en los proyectos preseleccionados, se realizará un encuentro virtual para que puedan llegar a un acuerdo. Los participantes preseleccionados serán contactados mediante comunicación escrita, días antes del *pitch* (ver Glosario, página 26). Será obligación de los preseleccionados, acudir en la fecha, hora y lugar definido por los Ministerios TIC y de Cultura a la sustentación. De no ser posible deberán acudir a la sustentación por los mecanismos virtuales definidos por los Ministerios.

El jurado podrá emitir recomendaciones a las obras o proyectos seleccionados, que los beneficiados deben acatar, previo visto bueno del tutor (ver Glosario, página 26).

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

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

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

VERIFICACIÓN DE INHABILIDADES, INCOMPATIBILIDADES O PROHIBICIONES

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

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

PUBLICACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados serán publicados en la página web www.mincultura.gov.co, opción Programa Nacional de Estímulos, y en el siguiente vínculo <http://convocatorias.mincultura.gov.co/resultados> y los estados que encontrará son:

- *Ganador*: Su propuesta fue evaluada por los jurados y fue declarada ganadora.
- *No ganador*: Su propuesta fue evaluada por los jurados y no fue declarada como ganadora, en consecuencia no se hará acreedor a los recursos de coproducción.
- *Suplente*: Su propuesta fue evaluada por los jurados y accederá a los recursos de coproducción siempre y cuando los ganadores se encuentren inhabilitados o renuncien a aceptarlo.
- *Mención*: Reconocimiento del jurado sin valor económico.

OTORGAMIENTO DE LOS RECURSOS DE COPRODUCCIÓN

Al ser expedido el acto administrativo que acredita a los seleccionados de los recursos de coproducción, los Ministerios TIC y de Cultura procederán a comunicar por escrito a los seleccionados la decisión. **Una vez recibida la comunicación, los seleccionados cuentan con cinco (5) días hábiles para aceptar por escrito los recursos y hacer llegar la siguiente documentación al Fondo TIC (ver Glosario, página 26) para el respectivo desembolso:**

1. Comunicación suscrita por el representante legal, dirigida al Ministerio – Fondo TIC (ver Glosario, página 26), aceptando los recursos otorgados.
2. Certificación, expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.
3. Póliza de cumplimiento constituida a favor del Fondo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, NIT 800.131.648-6, en una compañía legalmente establecida en Colombia y aprobada por la Superintendencia Financiera, que ampare los siguientes riesgos:
 - El incumplimiento del proyecto en cuantía equivalente al veinte por ciento (20%) del valor del beneficio otorgado por el término de duración del proyecto y cuatro (4) meses más.
 - Salarios y prestaciones sociales en cuantía equivalente al cinco por ciento (5%) del valor del beneficio otorgado por el término de duración del proyecto y tres (3) años más.
4. Certificación bancaria, cuya expedición no supere los treinta (30) días a la fecha de presentación de los documentos a la convocatoria.
5. Documentos de propiedad intelectual:
 - a) Copia del documento de registro del proyecto ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor o el documento de constancia del trámite del registro⁴.

⁴ El registro de obras se puede hacer en línea en la siguiente dirección: <http://www.derechodeautor.gov.co/tutorial>

- b) Formato de autorización de uso de las obras presentadas.
- c) Formato en el cual el seleccionado declara que el *software* que se utilizará en el desarrollo del proyecto es licenciado.

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

DERECHOS Y DEBERES DE LOS SELECCIONADOS

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

Derechos de los seleccionados

- Ser los titulares de los derechos patrimoniales de las obras o proyectos seleccionados, salvo aquellas afectaciones y licencias que expresamente confieren al Fondo TIC y al Ministerio de Cultura.
- Recibir el documento que los acredita como seleccionados para el desarrollo de los contenidos, en la respectiva categoría.
- Recibir los recursos de coproducción en los montos señalados, previo cumplimiento de los requisitos establecidos para los giros y pagos, además de la revisión y aprobación de los informes de avance por parte del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del Convenio Marco celebrado entre el Fondo TIC y el Ministerio de Cultura y destinar los mismos única y exclusivamente al desarrollo del proyecto seleccionado.
- De conformidad con lo dispuesto en el literal l, inciso 3° del artículo 5° del Decreto 1512 de 1985, “*Por el cual se reglamenta el artículo 30 de la ley 9 de 1983 y se dictan normas en materia de retención en la fuente*”, los pagos que correspondan a premios en concurso o certámenes de carácter científico, literario, periodístico, artístico o deportivo reconocidos por el Gobierno Nacional no se encuentran sometidos a retención por otros ingresos, sin perjuicio que en el momento de presentar la declaración de renta el contribuyente deba reportar este ingreso como gravado y por ende liquidar el impuesto sobre la ganancia ocasional.
- Hacer parte del banco de experiencias exitosas del Ministerio de Cultura, publicado en la página web www.mincultura.gov.co, link

Programa Nacional de Estímulos y recibir información de ambos Ministerios y sus iniciativas mediante autorización del uso de sus datos de contacto.

- Hacer parte de un plan de difusión y divulgación del proceso de selección.
- Recibir asesoría y seguimiento a la ejecución de los proyectos seleccionados, por parte del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) conformado por dos (2) personas de la Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura y dos (2) delegados del Fondo TIC (ver Glosario, página 26).

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

Deberes de los seleccionados

- Aportar los recursos económicos, humanos y técnicos para la formulación y el diseño de la propuesta creativa de los contenidos y pilotaje (ver Glosario, página 26) de los mismos, en las cantidades y forma establecidos en la propuesta presentada en la convocatoria. Los recursos utilizados para diseño de la propuesta creativa de los contenidos y pilotaje se consideran aporte de los seleccionados al desarrollo del proyecto.
- Contar con recursos propios para iniciar el desarrollo de la propuesta desde la fecha en que se profiere el acto administrativo del Ministerio de Cultura que los acredita como seleccionados, teniendo en cuenta que el primer desembolso tarda cerca de un (1) mes.
- Presentar los documentos y soportes requeridos para la legalización y ejecución del proyecto de acuerdo con la Ley y los procedimientos del Fondo TIC (ver Glosario, página 26).
- Aceptar por escrito ante el Fondo TIC (ver Glosario, página 26), los recursos de coproducción otorgados y aportar dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes a la comunicación de su selección los documentos requeridos por el Fondo TIC (ver Glosario, página 26), para la formalización y entrega de los recursos asignados.
- Presentar una terna de tutores, con el perfil sugerido por el jurado en su deliberación. De esta terna de tutores se elegirá uno que acompañará el proceso de producción desde el momento de su nombramiento hasta la entrega final del proyecto. El tutor podrá recibir una remuneración de hasta el diez por ciento (10%) del monto de los recursos otorgados por los Ministerios para la coproducción (ver Glosario, página 26). *Nota 1:* En ningún caso los Ministerios TIC o de Cultura se harán responsables de este pago. *Nota 2:* Los tutores no podrán

ser ni jurados, ni participantes de alguna de las categorías de la convocatoria Crea Digital 2014. Los tutores pueden asesorar uno o más proyectos siempre y cuando cuenten con disponibilidad para el acompañamiento técnico y administrativo que los proyectos requieran.

- Someter a consideración y aprobación del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) cualquier cambio en el equipo de trabajo, especialmente de los cargos consignados en el punto “*Antecedentes del equipo de trabajo*”.
- Otorgar crédito a los Ministerios TIC y de Cultura en los productos (aplicaciones, videojuegos, series animadas, libros digitales, proyectos *crossmedia* o *transmedia* y otros) y mencionar que el proyecto fue realizado con el apoyo de estas entidades, en cualquier escenario, actividad o publicación donde se adelanten labores de difusión de la misma. Para publicaciones o material impreso, solicitar aprobación por parte de los Ministerios TIC y de Cultura; y la aprobación del uso correcto de sus respectivas marcas.
- 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.
- En la eventualidad de que el proyecto originalmente presentado requiera ajustes, el seleccionado aceptará y los realizará con los requerimientos que le formulen los jurados o los Ministerios TIC y de Cultura.
- No podrán ceder en ningún caso los recursos asignados o el desarrollo del proyecto a terceros, si bien esto no impide la contratación de personal externo o adicional al equipo de trabajo relacionado en el proyecto para apoyar parcialmente la coproducción en alguna de sus etapas o componentes.
- Los proyectos se deben realizar en los tiempos establecidos para cada categoría, de conformidad con los términos del acto administrativo de otorgamiento de los recursos de coproducción, emitido por el Ministerio de Cultura.
- El producto final entregado debe ser coherente con la propuesta inicial, mediante la cual el seleccionado se inscribió en la convocatoria y en ningún caso, debe ser una versión inferior o editada por motivos distintos a los que pudiese presentar el jurado en el momento de la sustentación.
- El producto final sin excepción deberá ser entregado por los creadores de contenidos (seleccionados) incluyendo los archivos finales optimizados para la(s) plataforma(s) a la(s) que corresponda el producto, so pena de hacer efectiva la póliza de cumplimiento otorgada por el mismo. El entregable final deberá ser recibido por el Fondo

TIC (ver Glosario, página 26) mediante algún dispositivo o forma de almacenamiento físico. No obstante, según los requerimientos de las categorías, el producto final deberá también relacionarse en los *markets, 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 seleccionados cumplir a cabalidad dichas especificaciones.

- Responder por las obligaciones fiscales en que se incurra durante la ejecución del proyecto. Los seleccionados deben mantenerse informados de los compromisos que le corresponden según su naturaleza jurídica.

DEVOLUCIÓN DE LAS COPIAS DE OBRAS O PROYECTOS

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

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

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

CONSIDERACIONES GENERALES

- En ninguna circunstancia se concederán prórrogas para el desarrollo de los proyectos. Estos se deben realizar en los tiempos establecidos por cada categoría a partir de la expedición del acto administrativo por parte del Ministerio de Cultura que designa a los seleccionados.
- 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 permita cumplir con un requisito de participación o mejora la propuesta presentada para efectos de la evaluación. No obstante lo anterior, los Ministerios TIC y de Cultura formularán denuncia penal ante las autoridades competentes, si hay lugar a ello.
- El giro de los recursos de coproducción a los seleccionados está sujeto a:

- La expedición del acto administrativo que designa a los seleccionados.
- La entrega completa, por parte de los seleccionados, de los documentos que solicite el Fondo TIC (ver Glosario, página 26).
- La disponibilidad de los recursos de acuerdo al Programa Anual de Caja –PAC– asignado al Fondo TIC (ver Glosario, página 26).
- Para el caso de aquellos seleccionados que por motivos de fuerza mayor o caso fortuito, ajenos a los Ministerios TIC y de Cultura, hayan recibido algún monto por concepto de los recursos de coproducción correspondientes y no puedan ejecutar el proyecto aprobado por los jurados dentro de los términos establecidos, deberán renunciar por escrito a los recursos otorgados, reintegrar los recursos a la cuenta que establezca el Fondo TIC para tal fin, dentro de los treinta (30) días siguientes a la aceptación de la renuncia y remitir copia de la consignación al PNE y al Fondo TIC (ver Glosario, página 26).
- Para el caso de aquellos seleccionados que por motivos de fuerza mayor o caso fortuito, ajenos a los Ministerios TIC y de Cultura, no puedan recibir los recursos de coproducción correspondientes dentro del mes siguiente a la expedición del acto administrativo que designa a los seleccionados, el Fondo TIC (ver Glosario, página 26) dará por terminado el compromiso de manera unilateral, mediante acto administrativo, sin perjuicio de hacer efectivas las garantías de ser el caso y de las acciones legales a que haya lugar y ejecutará los recursos.
- En caso de que un seleccionado incumpla con los compromisos asumidos en las fechas y condiciones establecidas en la presente convocatoria, los Ministerios TIC y de Cultura procederán a solicitarle mediante acto administrativo el reintegro de la totalidad de los recursos a la cuenta que establezca el Fondo TIC para tal fin, dentro de los treinta (30) días siguientes de la notificación de dicho acto, y remitir copia de la consignación al PNE y al Fondo TIC. En caso de no recibir el reintegro de los recursos en el plazo otorgado, los Ministerios TIC y de Cultura agotarán el procedimiento administrativo coactivo correspondiente.

GLOSARIO

ATL *Above the Line* (sobre la línea). En publicidad, este término hace referencia a las estrategias de mercadeo y promoción de marca convencionales, sustentadas en los medios masivos de comunicación.

BTL *Below the Line* (bajo de la línea). Contrario al ATL, consiste en la promoción de marca dirigida a segmentos específicos de la población por medio de técnicas poco convencionales, con altas dosis de creatividad e innovación que garanticen una experiencia distinta y memorable para el potencial consumidor.

Comité Técnico. Comité integrado por dos (2) funcionarios del Ministerio TIC y dos (2) funcionarios del Ministerio de Cultura, quienes velan por el cumplimiento del convenio entre los Ministerios y coordinan cada etapa del proceso y la ejecución de la convocatoria Crea Digital.

Fondo TIC. Fondo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Entidad adscrita al Ministerio TIC con autonomía administrativa y financiera. Su funcionamiento, administración, dirección y representación se lleva a cabo a través de personal del Ministerio TIC. Su propósito esencial es, de una parte, cobrar, recaudar y administrar los ingresos que percibe por concepto de las contraprestaciones establecidas a los diversos operadores de servicios y actividades de telecomunicaciones, de otra, financiar con cargo a dichos recursos los planes, programas y proyectos de TIC sociales que disponga el Gobierno Nacional a través del Ministerio TIC, y finalmente realizar seguimiento a los programas y proyectos que son objeto de financiación⁵.

Pilotaje / Piloto. Evaluación del proyecto que vincula la participación de una muestra asociada al público objetivo de la obra o producción, consistente en la recopilación de información relevante para el mejoramiento, reorientación o validación de los avances y desarrollos en aspectos técnicos, tecnológicos, estéticos, comunicativos, de acceso, jugabilidad, comprensión, entre otros criterios.

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

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

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.

Tutor. Persona que acompaña el proceso de producción del proyecto seleccionado. Tiene un rol de interlocutor entre los Ministerios y el equipo de producción. El perfil del tutor es indicado por los jurados

5 Extracto tomado de <http://archivo.mintic.gov.co/mincom/faces/index.jsp?id=2668>

según los aspectos por mejorar en la concepción del proyecto. Los integrantes del equipo del proyecto presentan una terna de tutores al Comité Técnico, el cual acuerda la asignación de un tutor para cada proyecto. Si la terna presentada por los participantes no cumple con el perfil indicado por el jurado, el Comité Técnico podrá solicitar a los desarrolladores de contenidos una nueva terna adaptada a las necesidades del proyecto. En caso de que los participantes no encuentren una persona con el perfil adecuado, el Comité Técnico podrá en última instancia proponer un tutor. El tutor puede recibir un pago de hasta el diez por ciento (10%) del monto recibido dentro de la convocatoria, el cual es acordado entre el mismo y el equipo a asesorar.

IV. CATEGORÍA I

COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO O MEJORA DE LA CALIDAD DE JUEGOS DE VIDEO EN DIFERENTES FORMATOS, CON FINES CULTURALES Y EDUCATIVOS

Fecha de apertura:	16 de junio de 2014
Fecha de cierre:	18 de julio de 2014
Publicación de resultados:	5 de septiembre de 2014
Cuantía:	Se entregará un total de cuatrocientos millones de pesos (\$400'000.000) para el número de seleccionados y montos definidos por el jurado, que salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores a cuatro (4) seleccionados
Duración:	Hasta el 15 de diciembre de 2014
Contacto:	culturadigital@mincultura.gov.co

OBJETO

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas y económicas, para la coproducción del desarrollo y producción de videojuegos para diferentes plataformas, con fines culturales y educativos.

Los contenidos deben ser diseñados para ser usados con propósitos culturales y educativos en escenarios y canales de circulación de índole pública como centros educativos beneficiarios del programa Computadores para Educar, casas de cultura, bibliotecas, tecno-centros, portales, canales y emisoras, entre otros. El énfasis temático de los productos puede apuntarle a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

Esta convocatoria está dirigida a entidades o empresas que tengan videojuegos que estén en fase de formulación completa, es decir, que cuenten con un documento terminado de diseño del juego *-Game Design Document-* y un prototipo o muestra funcional, que requieran apoyo financiero para terminar el proyecto en su totalidad o llevarlo a un nivel mayor de calidad.

Los videojuegos que se presenten a esta convocatoria deben ser pertinentes para el Ecosistema Digital colombiano y no pueden contener escenas o mensajes que puedan perjudicar el desarrollo físico, mental o moral de los menores, ni que fomenten la violencia, el odio, el desprecio o la discriminación por motivos de nacimiento, etnia, sexo, religión, nacionalidad, opinión o cualquier otra circunstancia.

PERFIL DEL ASPIRANTE

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y específicamente, en la presente categoría, entidades o empresas que cuenten con videojuegos en fase de formulación completa del documento del diseño del juego (*Game Design Document*) y con un prototipo o muestra funcional del proyecto. Las entidades o empresas deben además estar en condiciones de coproducir el desarrollo de los contenidos y demostrar experiencia en el desarrollo de videojuegos.

DOCUMENTOS REQUERIDOS

Administrativos

Remitirse a los requisitos generales de participación (páginas 10-28).

Para el jurado

Una (1) copia impresa y argollada **y una (1) copia en forma digital (CD, DVD, memoria USB o disco externo). Es obligatorio adjuntar también en forma digital el prototipo o muestra funcional del proyecto participante.** Debe incluir la siguiente información:

1. **Ficha del proyecto totalmente diligenciada** (ver Anexo A: Ficha del proyecto categoría I juegos de video, página 34). La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica, no se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.
2. **Muestra del prototipo o del primer nivel del juego**, que podrá entregarse en un dispositivo de almacenamiento o en una URL pública o no listada desde donde se pueda utilizar o descargar el juego o los archivos necesarios para ejecutarlo. 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). 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. El lenguaje utilizado para este piloto no necesariamente deberá ser el utilizado para el producto final. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes u otros elementos a juicio del participante.
3. **Requerimientos técnicos especiales.** En caso de que el juego 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.

4. **Cronograma general** (ver Anexo 2: Modelo de cronograma, página 67): Hasta tres (3) meses para presentar el prototipo funcional de la primera versión o de la versión mejorada del juego, que se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y hasta dos (2) meses más para labores de ajustes del juego, luego de las primeras pruebas con la población piloto presentada en el cronograma, los cuales se considerarán, para efectos de la convocatoria, aporte del seleccionado.
5. **Presupuesto general desglosado** (ver Anexo 3: Modelo de presupuesto, página 68). Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia, y cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que corresponda. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información detallada sobre:
 - a) Bienes a adquirir/materiales e insumos.
 - b) Recursos humanos que intervendrán.
 - c) Ejecución del plan de negocio, estrategias de mercadeo y circulación.
 - d) Consultoría y servicios tecnológicos a contratar.
 - e) Otras fuentes de financiación del proyecto, cartas de compromiso de coproducción.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Pertinencia del videojuego. Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta y el uso creativo de la tecnología, en relación con los objetivos culturales y educativos y con las condiciones de infraestructura del Ecosistema Digital colombiano.

Calidad del videojuego. Evalúa la idea, la originalidad, la pertinencia del aplicativo, debilidades, amenazas, la historia, el diseño de personajes, el documento de diseño del juego, el diseño de interfaces, la interactividad y recursos multimediales, la escalabilidad (que soporten múltiples plataformas, múltiples usuarios, integraciones con redes sociales) la usabilidad y diseño de usuario.

Viabilidad y coherencia del proyecto. Evalúa el estado actual del aplicativo, la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, y la coherencia entre los alcances del proyecto, el cronograma, y el presupuesto.

Equipo del proyecto. Evalúa los antecedentes, trayectoria e idoneidad del equipo de trabajo.

Estado de desarrollo de la propuesta. Evalúa el nivel de desarrollo del videojuego. El jurado deberá otorgar una mejor valoración a aquellas propuestas que se encuentren más consolidadas y en un avanzado proceso de desarrollo.

DERECHOS DE LOS SELECCIONADOS

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

- Un primer desembolso de los aportes equivalente al cuarenta por ciento (40%) del valor del aporte total del Fondo TIC, de acuerdo con el acto administrativo que acredita a los seleccionados por parte del Ministerio de Cultura y la entrega por parte del seleccionado del plan de trabajo ajustado a los comentarios del jurado, cuando haya lugar a ellos, validado por el tutor. Por tanto, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del tutor y del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, en la que conste que el proyecto se ajustó de acuerdo con las recomendaciones del jurado. En caso de no existir comentarios de parte de los jurados, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del tutor y del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, que avale las condiciones del proyecto.
- Un segundo desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) de los aportes del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) y el recibo a satisfacción del informe parcial de actividades y pagos, que debe ser entregado por cada seleccionado de la convocatoria. El informe parcial deberá contar con la aprobación del tutor del proyecto y debe venir acompañado del entregable pedido en cada categoría y los archivos que soporten y evidencien el proceso correspondiente al porcentaje de ejecución que se debe tener a la fecha.
- Para el tercer y último desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) de los aportes del Fondo TIC, el seleccionado deberá entregar, para aprobación del supervisor delegado por el Ministerio TIC:
 - Informe final de actividades y pagos.
 - Contenido digital 100% desarrollado y según las especificaciones del proyecto presentado durante la convocatoria.
 - La licencia de uso de los contenidos a favor del Fondo TIC y del Ministerio de Cultura, la cual se realizará cumpliendo con los requisitos normativos en materia de derechos de autor por el término establecido en la presente convocatoria.
 - El informe final y la calidad del contenido digital desarrollado deberá contar con la aprobación del tutor del proyecto y del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio desarrollado entre el Fondo TIC y el Ministerio de Cultura.

DEBERES DE LOS SELECCIONADOS

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

ANEXO A: FICHA DEL PROYECTO
Categoría I: Coproducción para el desarrollo o mejora de la calidad de <i>juegos de video</i> en diferentes formatos, con fines culturales y educativos
TÍTULO DEL PROYECTO
PERSONA JURÍDICA QUE PRESENTA EL PROYECTO
RESUMEN EJECUTIVO DEL PROYECTO
Escriba la sinopsis del videojuego; 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: máximo una (1) página.
TARGET Y PROPÓSITO PÚBLICO
Describa el público objetivo al que se dirige el videojuego y la forma en que el proyecto le apunta a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC. Extensión: máximo doscientas cincuenta (250) palabras.
MOTIVACIÓN DE SU PROPUESTA Y FUNDAMENTOS CONCEPTUALES
¿Qué lo motiva a presentar este proyecto? Justificación de la pertinencia de la propuesta conceptual, pedagógica y/o técnica en el contexto del Ecosistema Digital colombiano y en el contexto socio-económico y educativo del público al que va dirigido, teniendo en cuenta el interés de lograr la mayor penetración posible en los circuitos culturales, educativos y de apropiación de TIC del país. Extensión: máximo una (1) página.
ANTECEDENTES Y ORIGINALIDAD DEL PROYECTO
Indicar si existen antecedentes locales e internacionales del tipo de videojuego a desarrollar e indicar las ventajas y desventajas de la aplicación en relación con propuestas similares. Extensión: máximo una (1) página.
DIAGNÓSTICO Y ESTADO DE DESARROLLO DEL PROYECTO
En este punto se deben presentar debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades del videojuego en el horizonte tecnológico y en el contexto socio-cultural y de infraestructura en el que se inscriben los usuarios modelo o público objetivo del aplicativo. Describa también la etapa de desarrollo en la que se encuentra el proyecto. Extensión: máximo dos (2) páginas.
DOCUMENTO DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO (GAME DESIGN DOCUMENT)
Desarrolle en este campo los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> • 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 videojuego: markets, stores o directorios de descarga, acceso o instalación pertinentes en que estará disponible el videojuego. Extensión: máximo diez (10) páginas.

OBJETIVOS DEL ESTÍMULO DE COPRODUCCIÓN

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

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 tres (3) páginas.

SOPORTES DE AVANCE O TRACCIÓN (OPCIONAL)

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

Extensión: máximo tres (3) páginas.

ESTRATEGIAS DE CIRCULACIÓN

Debe dar cuenta de las actividades de promoción, divulgación y circulación posibles para el proyecto, mencionando distintos escenarios y circuitos –presenciales o virtuales- de índole nacional y/o internacional.

Dichas estrategias deben corresponderse con la posible proyección del proyecto, por tanto debe dar cuenta de las razones que sustentan que el proyecto presentado tiene estándares y perspectivas de ofertarse en el contexto nacional e internacional.

Extensión: máximo dos (2) páginas.

EQUIPO DE TRABAJO

Mencione los antecedentes y la experiencia previa del equipo de trabajo a cargo del proyecto, tanto si pertenecen a la entidad o empresa como si son externos a la misma. Como mínimo, se deben relacionar las personas que ocupan los cargos directivos y los técnicos líderes, especificando el rol dentro del proyecto. **Extensión:** máximo una (1) página.

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

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

V. CATEGORÍA II

COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE LIBROS DIGITALES INTERACTIVOS (*E-Books*), CON FINES CULTURALES Y EDUCATIVOS

Fecha de apertura:	16 de junio de 2014
Fecha de cierre:	18 de julio de 2014
Publicación de resultados:	5 de septiembre de 2014
Cuantía:	Se entregará un total de trescientos millones de pesos (\$300'000.000) para el número de seleccionados y montos definidos por el jurado, que salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores a cinco (5) seleccionados
Duración:	Hasta el 15 de diciembre de 2014
Contacto:	culturadigital@mincultura.gov.co

OBJETO

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas y económicas, para la coproducción del desarrollo, mejora de la calidad o culminación de libros digitales *-eBooks-*, de carácter interactivo sobre temáticas culturales o educativas. Se buscan libros digitales con altos estándares de diseño, desarrollo e interactividad, que resulten pertinentes para el Ecosistema Digital colombiano y que puedan además conquistar mercados nacionales e internacionales.

Los contenidos deben ser diseñados para ser usados con propósitos culturales y educativos en escenarios y canales de circulación de índole pública como centros educativos beneficiarios del programa Computadores para Educar, casas de cultura, bibliotecas, tecno-centros, portales, canales y emisoras, entre otros. El énfasis temático de los productos puede apuntarle a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

Es importante especificar que la categoría Libros Digitales Interactivos (*eBooks*) de la presente convocatoria se centra en la creación de contenidos interactivos y multimediales y no en la creación de *hardware* o dispositivos de lectura *-readers-* para *eBooks*. Tampoco se trata de financiar la digitalización de libros, sino el desarrollo de contenidos en versiones multimedia interactivos de acuerdo con las últimas tendencias del sector, que procuren una nueva experiencia *rich media* (ver Glosario, página 26) al usuario final, incluso puede incluir la concepción de una fase contributiva.

Se entiende por libros digitales *-eBooks-*, aquellos contenidos interactivos y multimediales que pueden ser visualizados en dispositivos creados para tal fin como un computador portátil o fijo, un móvil inteligente (telefónico o no tele-

fónico), un lector de libros electrónicos y, en general cualquier dispositivo que posea pantalla, memoria y capacidad técnica para visualizar libros digitales.

Es importante aclarar que a la convocatoria se pueden también presentar empresas y entidades que tengan un proyecto avanzado y requieran recursos para finalizarlo o aumentar su calidad. Puede tratarse de obras inéditas u originales, o de la versión digital interactiva de obras ya publicadas. En cualquiera de los casos, la empresa debe aportar la documentación necesaria que certifique el cumplimiento de obligaciones en materia de propiedad intelectual.

Los proyectos seleccionados deben ser pertinentes para el Ecosistema Digital colombiano y no pueden contener escenas o mensajes que puedan perjudicar el desarrollo físico, mental o moral de los menores, ni que fomenten la violencia, el odio, el desprecio o la discriminación por motivos de nacimiento, etnia, sexo, religión, nacionalidad, opinión o cualquier otra circunstancia.

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

PERFIL DEL ASPIRANTE

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y específicamente, en la presente categoría, entidades o empresas que cuenten con proyectos de libros digitales multimedia interactivos *-eBooks-* y que cuenten con un prototipo o muestra funcional del proyecto. Las entidades o empresas deben además estar en condiciones de coproducir el desarrollo de los contenidos.

DOCUMENTOS REQUERIDOS

Administrativos

Remitirse a los requisitos generales de participación (páginas 10-28).

Para el jurado

Una (1) copia impresa y argollada y una (1) copia en forma digital (CD, DVD, memoria USB o disco externo). Es obligatorio adjuntar también en

forma digital el prototipo o muestra funcional del proyecto participante).

Debe incluir la siguiente información:

1. **Ficha del proyecto totalmente diligenciada** (ver Anexo B: Ficha del proyecto categoría II *eBooks*, página 41). La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica, no se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.
2. **Muestra del prototipo del libro digital –eBook-**. Se deberá especificar una URL pública o no listada desde donde se pueda utilizar o descargar los archivos y las instrucciones necesarias para ejecutarlo o adjuntar algún soporte físico de almacenamiento (CD, DVD, memoria USB o disco externo). Para el envío del prototipo, los archivos y el *software* adicional (en caso de que se requiera) 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). El prototipo o muestra debe dar cuenta de la narrativa y la estructura multimedial del libro digital, la usabilidad y la propuesta gráfica.
3. **Requerimientos técnicos especiales**. En caso de que el *eBook* 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.
4. **Certificación de licencia sobre la obra objeto del eBook**. Dicha certificación aplica en todos los casos, tanto si la obra objeto del libro pertenece a los participantes como si pertenece a terceros autores.
5. **Cronograma general** (ver Anexo 2: Modelo de cronograma, página 67): Hasta tres (3) meses para presentar la maqueta funcional del *eBook* en formato el formato especificado, que se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y hasta dos (2) meses más para labores de ajustes del *eBook*, presentados en el cronograma, los cuales se consideran para efectos de la convocatoria aporte del seleccionado.
6. **Presupuesto general desglosado** (ver Anexo 3: Modelo de presupuesto, página 68). Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia, y cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos que corresponda. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. El presupuesto debe dar información detallada sobre:
 - a) Bienes a adquirir/materiales e insumos.
 - b) Recursos humanos que intervendrán.

- c) Ejecución del plan de negocio, estrategias de mercadeo y circulación.
- d) Consultoría y servicios tecnológicos a contratar.
- e) Otras fuentes de financiación del proyecto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Pertinencia del libro digital. Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta y el uso creativo de la tecnología, en relación con los objetivos culturales y educativos y con las condiciones de infraestructura del Ecosistema Digital colombiano.

Calidad del libro digital. Evalúa la idea, la originalidad, la pertinencia del eBook, debilidades, amenazas, la historia, el diseño de personajes, el documento de diseño del proyecto, el diseño gráfico en general, la interactividad y recursos multimediales, la escalabilidad (que soporte múltiples plataformas, múltiples usuarios, integraciones con redes sociales) y la usabilidad.

Viabilidad y coherencia del proyecto. Evalúa el estado actual del aplicativo, la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, y la coherencia entre los alcances del proyecto, el cronograma, y el presupuesto.

Equipo del proyecto. Evalúa los antecedentes, trayectoria e idoneidad del equipo de trabajo.

Estado de desarrollo de la propuesta. Evalúa el nivel de desarrollo del eBook. El jurado deberá otorgar una mejor valoración a aquellas propuestas que se encuentren más consolidadas y en un avanzado proceso de desarrollo.

DERECHOS DE LOS SELECCIONADOS

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

- Un primer desembolso de los aportes equivalente al cuarenta por ciento (40%) del valor del aporte total del Fondo TIC, de acuerdo con el acto administrativo que acredita a los seleccionados por parte del Ministerio de Cultura y la entrega por parte del seleccionado del plan de trabajo ajustado a los comentarios del jurado, cuando haya lugar a ellos, validado por el tutor. Por tanto, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del tutor y del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, en la que conste que el proyecto se ajustó de acuerdo con las recomendaciones del jurado. En caso de no existir comentarios de parte de los jurados, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del tutor y del

Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, que avale las condiciones del proyecto.

- Un segundo desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) de los aportes del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) y el recibo a satisfacción del informe parcial de actividades y pagos, que debe ser entregado por cada seleccionado de la convocatoria. El informe parcial deberá contar con la aprobación del tutor del proyecto y debe venir acompañado del entregable pedido en cada categoría y los archivos que soporten y evidencien el proceso correspondiente al porcentaje de ejecución que se debe tener a la fecha.
- Para el tercer y último desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) de los aportes del Fondo TIC, el seleccionado deberá entregar, para aprobación del supervisor delegado por el Ministerio TIC:
 - Informe final de actividades y pagos.
 - Contenido digital 100% desarrollado y según las especificaciones del proyecto presentado durante la convocatoria.
 - La licencia de uso de los contenidos a favor del Fondo TIC y del Ministerio de Cultura, la cual se realizará cumpliendo con los requisitos normativos en materia de derechos de autor por el término establecido en la presente convocatoria.
 - El informe final y la calidad del contenido digital desarrollado deberá contar con la aprobación del tutor del proyecto y del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio desarrollado entre el Fondo TIC y el Ministerio de Cultura.

DEBERES DE LOS SELECCIONADOS

Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, el objeto de esta categoría indica que los proyectos seleccionados deberán entregar el resultado final en un dispositivo de almacenamiento, además de relacionar su publicación como *app* en los directorios de descarga, de acceso o instalación pertinentes, tales como *markets* o *stores*, aspecto a considerar en la destinación presupuestal del proyecto. Los ganadores en esta categoría deben además entregar una versión *lite* del libro digital en formato *ePub3* o *HTML5*. Obedeciendo a criterios de acceso y circulación masiva en múltiples dispositivos, no está permitido presentar propuestas en esta categoría cuyo resultado final sea exclusivamente accesible desde *Flash* y/o *iBooks*.

ANEXO B: FICHA DEL PROYECTO	
Categoría II: Coproducción para el desarrollo de libros digitales interactivos (eBooks), con fines culturales y educativos	
TÍTULO DEL PROYECTO	
PERSONA JURÍDICA QUE PRESENTA EL PROYECTO	
RESUMEN EJECUTIVO DEL PROYECTO	
Escriba la sinopsis del libro digital; se trata de una descripción general en que explique la idea central o concepto en que está sustentado y el problema o necesidad que el libro digital busca atender. Extensión: máximo una (1) página.	
TARGET Y PROPÓSITO PÚBLICO	
Describa el público objetivo al que se dirige el eBook y la forma en que el proyecto le apunta a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC. Extensión: máximo doscientas cincuenta (250) palabras.	
MOTIVACIÓN DE SU PROPUESTA Y FUNDAMENTOS CONCEPTUALES	
¿Qué lo motiva a presentar este proyecto? Justificación de la pertinencia de la propuesta conceptual, pedagógica y/o técnica en el contexto del Ecosistema Digital colombiano y en el contexto socio-económico y educativo del público al que va dirigido, teniendo en cuenta el interés de lograr la mayor penetración posible en los circuitos culturales, educativos y de apropiación de TIC del país. Extensión: máximo una (1) página.	
ANTECEDENTES Y ORIGINALIDAD DEL PROYECTO	
Indicar si existen antecedentes locales e internacionales del tipo de eBook a desarrollar e indicar las ventajas y desventajas de la aplicación en relación con propuestas similares. Extensión: máximo una (1) página.	
DIAGNÓSTICO Y ESTADO DE DESARROLLO DEL PROYECTO	
En este punto se deben presentar debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades del eBook en el horizonte tecnológico y en el contexto socio-cultural y de infraestructura en el que se inscriben los usuarios modelo o público objetivo del aplicativo. Describa también la etapa de desarrollo en la que se encuentra el proyecto. Extensión: máximo dos (2) páginas.	
DOCUMENTO DE DISEÑO DEL PROYECTO (PROJECT DESIGN DOCUMENT)	
Desarrolle en este campo los siguientes elementos:	
<ul style="list-style-type: none"> • Guion de la narrativa (escenarios y personajes: biblia, objetivos de los personajes principales, historia, etc.). • Descripción del concepto gráfico del libro (puede incluir planos, presentaciones, esquemas bocetos e imágenes significativas en la definición de la gráfica). • Descripción de los recursos interactivos y multimediales del libro. • Descripción de la navegación en su estado final y criterios de usabilidad. • Escenarios para la distribución del eBook: markets, stores, directorios de descarga, acceso o instalación pertinentes en que estará disponible el libro. 	
Extensión: máximo diez (10) páginas.	

OBJETIVOS DEL ESTÍMULO DE COPRODUCCIÓN

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

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

Extensión: máximo tres (3) páginas.

SOPORTES DE AVANCE O TRACCIÓN (OPCIONAL)

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

Extensión: máximo tres (3) páginas.

ESTRATEGIAS DE CIRCULACIÓN

Debe dar cuenta de las actividades de promoción, divulgación y circulación posibles para el proyecto, mencionando distintos escenarios y circuitos –presenciales o virtuales- de índole nacional y/o internacional.

Dichas estrategias deben corresponderse con la posible proyección del proyecto, por tanto debe dar cuenta de las razones que sustentan que el proyecto presentado tiene estándares y perspectivas de ofertarse en el contexto nacional e internacional.

Extensión: máximo dos (2) páginas.

EQUIPO DE TRABAJO

Mencione los antecedentes y la experiencia previa del equipo de trabajo a cargo del proyecto, tanto si pertenecen a la entidad o empresa como si son externos a la misma. Como mínimo, se deben relacionar las personas que ocupan los cargos directivos y los técnicos líderes, especificando el rol dentro del proyecto. **Extensión:** máximo una (1) página.

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

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

VI. CATEGORÍA III

COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO O MEJORA DE PROYECTOS CROSSMEDIA O TRANSMEDIA, INTERACTIVOS E INNOVADORES, CON FINES CULTURALES Y EDUCATIVOS.

Fecha de apertura:	16 de junio de 2014
Fecha de cierre:	18 de julio de 2014
Publicación de resultados:	5 de septiembre de 2014
Cuantía:	Se entregará un total de setecientos millones de pesos (\$700'000.000) para el número de seleccionados y montos definidos por el jurado, que salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores a cinco (5) seleccionados
Duración:	Hasta el 15 de diciembre de 2014
Contacto:	culturadigital@mincultura.gov.co

OBJETO

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas, creativas y económicas, para la coproducción de contenidos innovadores e interactivos para diferentes medios y plataformas.

Los contenidos interactivos deben ser diseñados para ser usados con propósitos culturales y educativos, en escenarios y canales de circulación de índole pública como: centros educativos beneficiarios del programa Computadores para Educar, casas de cultura, bibliotecas, tecno-centros, portales, canales y emisoras, entre otros. El énfasis temático de los productos puede apuntar a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, promoción del arte, desarrollo integral de públicos infantiles y juveniles y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

Esta convocatoria está dirigida a entidades o empresas que tengan proyectos interactivos para nuevos medios, en los que se sorprenda al usuario con una nueva experiencia, que integre las especificidades de Internet y/o de los dispositivos móviles u otros medios; se trata de un espacio de creación abierto a cualquier tipo de proyecto. Y que incluso consideren o propongan la sinergia entre elementos digitales y elementos tangibles (*hardware*, activaciones con usuarios, conjunción con escenarios de la presencialidad, etc.) que expandan y ofrezcan lecturas y usos diferentes.

Estos proyectos se pueden alejar de una unidad narrativa, de lugar, de tiempo y de acción que impliquen experiencias paralelas, complementarias, alternas y/o multipantalla o diversidad de escenarios, e incluso la convergencia de varios, utilizando recursos de la cultura digital dejando por lo menos un producto tangible, no efímero.

Además, se pueden presentar en forma de aplicaciones para web fijo y móvil, que permitan trabajar nuevas narrativas donde la interactividad sea el elemento central y donde la coherencia narrativa entre todos los medios aporte a la historia o a la experiencia propuesta: web-documental, web-ficción, *transmedia*, *crossmedia*, realidad aumentada o disminuida.

Estos proyectos deben estar en fase de formulación completa, es decir, que cuenten con un documento terminado de diseño *-Project Design Document-* (ver Glosario, página 26) y un prototipo o maqueta funcional del proyecto, que requieran apoyo financiero para coproducir el proyecto en su totalidad, finalizarlo, o llevarlo a un nivel superior de calidad.

Los proyectos que se presenten a esta categoría deben ser pertinentes para el Ecosistema Digital colombiano y no pueden contener escenas o mensajes que puedan perjudicar el desarrollo físico, mental o moral de los menores, ni que fomenten la violencia, el odio, el desprecio o la discriminación por motivos de nacimiento, etnia, sexo, religión, nacionalidad, opinión o cualquier otra circunstancia.

PERFIL DEL ASPIRANTE

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y específicamente, en la presente categoría, entidades o empresas que cuenten con proyectos interactivos innovadores que estén en fase de formulación completa con un documento del diseño del proyecto *-Project Design Document-* (ver Glosario, página 26) y con un prototipo o una maqueta funcional interactiva. Las entidades o empresas deben además estar en condiciones de coproducir los contenidos y demostrar su experiencia en el desarrollo de proyectos interactivos.

DOCUMENTOS REQUERIDOS

Administrativos

Remitirse a los requisitos generales de participación (páginas 10-28).

Para el jurado

Una (1) copia impresa y argollada y una (1) copia en forma digital (CD, DVD, memoria USB o disco externo). Es obligatorio adjuntar también en forma digital el prototipo o muestra funcional del proyecto participante. Debe incluir la siguiente información:

1. **Ficha del proyecto totalmente diligenciada** (ver Anexo C: Ficha del proyecto categoría III *crossmedia* o *transmedia*, página 48). La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica, no se acep-

- tarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.
2. En caso de que el proyecto lo necesite, presentar el plan de comunicación de la integración e interacción entre las plataformas, las redes sociales y los medios *on-line / off-line*, ATL o BTL (ver Glosario, página 26).
 3. **Muestra del prototipo o maqueta del proyecto**, que podrá entregarse en un dispositivo de almacenamiento o en una URL pública o no listada desde donde se pueda utilizar o descargar el aplicativo o los archivos necesarios para ejecutarlo. 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). 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. El lenguaje utilizado para este piloto no necesariamente deberá ser el utilizado para el producto final. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes u otros elementos a juicio del participante.
 4. **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.
 5. **Cronograma general** (ver Anexo 2: Modelo de cronograma, página 67): Hasta tres (3) meses para presentar el prototipo funcional de la primera versión o de la versión mejorada del proyecto. Esta fase se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y hasta dos (2) meses adicionales para ajustes finales del proyecto, presentados en el cronograma, los cuales se consideran para efectos de la convocatoria aporte del seleccionado.
 6. **Presupuesto general desglosado** (ver Anexo 3: Modelo de presupuesto, página 68). Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia, y cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos que corresponda. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información detallada sobre:
 - a) Bienes a adquirir/materiales e insumos.
 - b) Recursos humanos que intervendrán.
 - c) Ejecución del plan de negocio, estrategias de mercadeo y circulación.
 - d) Otras fuentes de financiación del proyecto, cartas de compromiso de coproducción.
 - e) Monto solicitado para la coproducción.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Pertinencia del proyecto. Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta y el uso creativo de la tecnología, en relación con los objetivos culturales y educativos y con las condiciones de infraestructura del Ecosistema Digital colombiano.

Calidad del proyecto. Evalúa posibilidades como la integración de diversos lenguajes y expresiones en una narración multiplataforma, 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.

Viabilidad y coherencia del proyecto. Evalúa el estado actual del aplicativo, la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, y la coherencia entre los alcances del proyecto, el cronograma, y el presupuesto.

Equipo del proyecto. Evalúa los antecedentes, trayectoria e idoneidad del equipo de trabajo.

Estado de desarrollo de la propuesta. Evalúa el nivel de desarrollo del contenido interactivo. El jurado deberá otorgar una mejor valoración a aquellas propuestas que se encuentren más consolidadas y en un avanzado proceso de desarrollo.

DERECHOS DE LOS SELECCIONADOS

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

- Un primer desembolso de los aportes equivalente al cuarenta por ciento (40%) del valor del aporte total del Fondo TIC, de acuerdo con el acto administrativo que acredita a los seleccionados por parte del Ministerio de Cultura y la entrega por parte del seleccionado del plan de trabajo ajustado a los comentarios del jurado, cuando haya lugar a ellos, validado por el tutor. Por tanto, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del tutor y del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, en la que conste que el proyecto se ajustó de acuerdo con las recomendaciones del jurado. En caso de no existir comentarios de parte de los jurados, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del tutor y del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio interadminis-

trativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, que avale las condiciones del proyecto.

- Un segundo desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) de los aportes del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) y el recibo a satisfacción del informe parcial de actividades y pagos, que debe ser entregado por cada seleccionado de la convocatoria. El informe parcial deberá contar con la aprobación del tutor del proyecto y debe venir acompañado del entregable pedido en cada categoría y los archivos que soporten y evidencien el proceso correspondiente al porcentaje de ejecución que se debe tener a la fecha.
- Para el tercer y último desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) de los aportes del Fondo TIC, el seleccionado deberá entregar, para aprobación del supervisor delegado por el Ministerio TIC:
 - Informe final de actividades y pagos.
 - Contenido digital 100% desarrollado y según las especificaciones del proyecto presentado durante la convocatoria.
 - La licencia de uso de los contenidos a favor del Fondo TIC y del Ministerio de Cultura, la cual se realizará cumpliendo con los requisitos normativos en materia de derechos de autor por el término establecido en la presente convocatoria.
 - El informe final y la calidad del contenido digital desarrollado deberá contar con la aprobación del tutor del proyecto y del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio desarrollado entre el Fondo TIC y el Ministerio de Cultura.

DEBERES DE LOS SELECCIONADOS

Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, el producto final sin excepción deberá ser entregado por los creadores de contenidos (seleccionados) incluyendo los archivos finales optimizados para la(s) plataforma(s) a la(s) que corresponda el producto; el producto final deberá también relacionarse en los directorios de descarga, acceso o instalación pertinentes, tales como *markets* o *stores*, redes sociales virtuales, sitios web, plataformas de almacenamiento de archivos, plataformas de publicación de productos, entre otros de acuerdo con el alcance de la propuesta.

ANEXO C: FICHA DEL PROYECTO

Categoría III: Coproducción para el desarrollo o mejora de proyectos crossmedia o transmedia, interactivos e innovadores, con fines culturales y educativos

TÍTULO DEL PROYECTO

PERSONA JURÍDICA QUE PRESENTA EL PROYECTO

RESUMEN EJECUTIVO DEL PROYECTO

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

Extensión: máximo una (1) página.

TARGET Y PROPÓSITO PÚBLICO

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

Extensión: máximo doscientas cincuenta (250) palabras.

MOTIVACIÓN DE SU PROPUESTA Y FUNDAMENTOS CONCEPTUALES

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

Extensión: máximo una (1) página.

ANTECEDENTES Y ORIGINALIDAD DEL PROYECTO

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

Extensión: máximo una (1) página.

DIAGNÓSTICO Y ESTADO DE DESARROLLO DEL PROYECTO

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

Extensión: máximo dos (2) páginas.

DOCUMENTO DE DISEÑO DEL PROYECTO (*PROJECT DESIGN DOCUMENT*)

Desarrolle en este campo los siguientes elementos:

1. Concepto del proyecto. Descripción general y relación de los medios y escenarios a los que va dirigido.
2. Descripción narrativa completa, si el proyecto incluye este componente (personajes: biblia, objetivos de los personajes principales, historia, etc.).
3. Descripción completa de la estructura del proyecto, teniendo en cuenta aspectos como la arborescencia y la organización de los contenidos en la(s) plataforma(s).
4. Funcionalidad del proyecto: descripción de la arquitectura del proyecto y de las interacciones entre el usuario y la(s) plataforma(s), escenarios presenciales y virtuales o dispositivos pertinentes para el desarrollo del proyecto.

5. Descripción gráfica de la interfaz en su estado ideal. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes, maquetas u otros elementos a juicio del participante y que sean pertinentes al tipo de proyecto.
6. Descripción de escenarios de distribución del proyecto. Descripción del sistema operativo y plataforma(s) donde podrá ser operado el proyecto, si tiene soporte multiusuario e integraciones con redes sociales, la confluencia de tangibles e intangibles o de elementos presenciales y virtuales en la propuesta comunicativa, entre otras variables.

Extensión: máximo diez (10) páginas.

OBJETIVOS DEL ESTÍMULO DE COPRODUCCIÓN

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

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 tres (3) páginas.

SOPORTES DE AVANCE O TRACCIÓN (OPCIONAL)

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

Extensión: máximo tres (3) páginas.

ESTRATEGIAS DE CIRCULACIÓN

Debe dar cuenta de las actividades de promoción, divulgación y circulación posibles para el proyecto, mencionando distintos escenarios y circuitos –presenciales o virtuales- de índole nacional y/o internacional.

Dichas estrategias deben corresponderse con la posible proyección del proyecto, por tanto debe dar cuenta de las razones que sustentan que el proyecto presentado tiene estándares y perspectivas de ofertarse en el contexto nacional e internacional.

Extensión: máximo dos (2) páginas.

EQUIPO DE TRABAJO

Mencione los antecedentes y la experiencia previa del equipo de trabajo a cargo del proyecto, tanto si pertenecen a la entidad o empresa como si son externos a la misma. Como mínimo, se deben relacionar las personas que ocupan los cargos directivos y los técnicos líderes, especificando el rol dentro del proyecto. Extensión: máximo una (1) página.

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

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

VII. CATEGORÍA IV

COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE SERIES DE ANIMACIÓN DIGITAL INÉDITAS, CON FINES CULTURALES Y EDUCATIVOS

Fecha de apertura:	16 de junio de 2014
Fecha de cierre:	18 de julio de 2014
Publicación de resultados:	5 de septiembre de 2014
Cuantía:	Se entregará un total de seiscientos millones de pesos (\$600'000.000) para el número de seleccionados y montos definidos por el jurado, que salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores a dos (2) seleccionados
Duración:	Hasta el 15 de diciembre de 2014
Contacto:	culturadigital@mincultura.gov.co

OBJETO

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas y económicas, para la coproducción del desarrollo y producción de series de animación digital para diferentes plataformas, con fines culturales y educativos, basadas en técnica de animación *2D*, *3D* y *stop motion*.

Los contenidos deben ser diseñados para ser usados con propósitos culturales y educativos en escenarios y canales de circulación de índole pública como centros educativos beneficiarios del programa Computadores para Educar, casas de cultura, bibliotecas, tecno-centros, portales, canales y emisoras, entre otros. El énfasis temático de los productos puede apuntarle a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

Esta convocatoria está dirigida a entidades o empresas que tengan series de animación digital en fase de formulación completa, es decir, que cuenten con un documento terminado de diseño del proyecto –*Project Design Document*– y un capítulo piloto, que requieran apoyo financiero para terminar el proyecto en su totalidad o llevarlo a un nivel mayor de calidad.

Esta convocatoria busca que los animadores puedan desarrollar series (inéditas o que comprendan la continuidad de una primera temporada) para distintas plataformas (televisión, Internet, móviles u otras) con procesos que aseguren la calidad de los productos finales y que resulten pertinentes para el contexto cultural y el Ecosistema Digital colombiano, por tanto no pueden contener escenas o mensajes que puedan perjudicar el desarrollo físico, mental o moral de los menores, ni que fomenten la violencia, el odio, el desprecio o la discriminación por motivos de nacimiento, etnia, sexo, religión, nacionalidad, opinión o cualquier otra circunstancia.

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

PERFIL DEL ASPIRANTE

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y específicamente, en la presente categoría, entidades o empresas que cuenten con series de animación digital en fase de formulación completa del documento de diseño de proyecto (*Project Design Document*) y con un capítulo piloto del proyecto. Las entidades o empresas deben además estar en condiciones de coproducir el desarrollo de los contenidos y demostrar experiencia en el desarrollo de series de animación.

DOCUMENTOS REQUERIDOS

Administrativos

Remitirse a los requisitos generales de participación (páginas 10-28).

Para el jurado

Una (1) copia impresa y argollada **y una (1) copia en forma digital (CD, DVD, memoria USB o disco externo). Es obligatorio adjuntar también en forma digital el capítulo piloto del proyecto participante.** Debe incluir la siguiente información:

1. **Ficha del proyecto totalmente diligenciada** (ver Anexo D: Ficha del proyecto categoría IV series de animación, página 56). La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica, no se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.
2. **Capítulo piloto** (máximo quince [15] minutos). Debe haber sido realizado por el director del proyecto y debe contener material propio y original. El capítulo piloto debe entregarse en un dispositivo de almacenamiento, un directorio de descarga o algún servicio de reproducción de video en línea. La convocatoria no exige características técnicas específicas en el formato de presentación del piloto, salvo que sea un formato compatible y reproducible en equipos de cómputo (Mac, PC, Linux).
3. **Currículo Audiovisual o reel del Director** (máximo cinco [5] minutos). Debe contener al menos una (1) escena completa por cada producción, todas con su sonido original, identificando claramente qué

función se cumplió en cada una. La convocatoria no exige características técnicas específicas en el formato de presentación del currículo o *reel*, salvo que sea un formato compatible y reproducible en equipos de cómputo (Mac, PC, Linux). Este producto debe estar claramente identificado desde el título o el nombre del archivo.

4. **Cronograma general** (ver Anexo 2: Modelo de cronograma, página 67): Hasta tres (3) meses para presentar la serie animada completa, que se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y hasta dos (2) meses más para labores de ajustes de la serie luego de las primeras pruebas con la población piloto presentada en el cronograma, los cuales se consideran, para efectos de la convocatoria, aporte del seleccionado.
5. **Presupuesto general desglosado** (ver Anexo 3: Modelo de presupuesto, página 68). Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia, y cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que corresponda. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información detallada sobre:
 - a) Bienes a adquirir/materiales e insumos.
 - b) Recursos humanos que intervendrán.
 - c) Ejecución del plan de negocio, estrategias de mercadeo y circulación.
 - d) Consultoría y servicios tecnológicos a contratar.
 - e) Otras fuentes de financiación del proyecto, cartas de compromiso de coproducción.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Pertinencia de la serie de animación. Evalúa la coherencia de la propuesta técnica y creativa, en relación con los objetivos culturales y educativos y con las condiciones de infraestructura del Ecosistema Digital colombiano.

Calidad de la serie. Evalúa si la propuesta de contenidos de la serie es interesante para las audiencias y plataformas de emisión seleccionadas con base en la información entregada y atendiendo criterios de educación, instrucción y entretenimiento del proyecto. También evalúa el atractivo de la propuesta narrativa, es decir, si los contenidos entregados en los guiones, escaletas y la muestra funcional 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, atractiva y de calidad. Finalmente, evalúa si el aporte del contenido y su forma audiovisual son novedosos dentro de la oferta de series similares.

Viabilidad y coherencia del proyecto. Evalúa el estado actual del aplicativo, la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, y la coherencia entre los alcances del proyecto, el cronograma, y el presupuesto.

Equipo humano. Evalúa los antecedentes, trayectoria e idoneidad del equipo de trabajo para garantizar un resultado de calidad.

Currículo audiovisual o reel del director y muestra funcional o piloto de la serie. Evalúa la trayectoria e idoneidad del director y cómo esto se evidencia en las funciones narrativas y estéticas del capítulo piloto.

Estado de desarrollo de la propuesta. Evalúa el nivel de desarrollo del proyecto. El jurado deberá otorgar una mejor valoración a aquellas propuestas que se encuentren más consolidadas y en un avanzado proceso de desarrollo.

DERECHOS DE LOS SELECCIONADOS

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

- Un primer desembolso de los aportes equivalente al cuarenta por ciento (40%) del valor del aporte total del Fondo TIC, de acuerdo con el acto administrativo que acredita a los seleccionados por parte del Ministerio de Cultura y la entrega por parte del seleccionado del plan de trabajo ajustado a los comentarios del jurado, cuando haya lugar a ellos, validado por el tutor. Por tanto, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del tutor y del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, en la que conste que el proyecto se ajustó de acuerdo con las recomendaciones del jurado. En caso de no existir comentarios de parte de los jurados, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del tutor y del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, que avale las condiciones del proyecto.
- Un segundo desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) de los aportes del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) y el recibo a satisfacción del informe parcial de actividades y pagos, que debe ser entregado por cada seleccionado de la convocatoria. El informe parcial deberá contar con la aprobación del tutor del proyecto y debe venir acompañado del entregable pedido en cada categoría y los archivos que soporten y evidencien el proceso correspondiente al porcentaje de ejecución que se debe tener a la fecha.

- Para el tercer y último desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) de los aportes del Fondo TIC, el seleccionado deberá entregar, para aprobación del supervisor delegado por el Ministerio TIC:
 - Informe final de actividades y pagos.
 - Contenido digital 100% desarrollado y según las especificaciones del proyecto presentado durante la convocatoria.
 - La licencia de uso de los contenidos a favor del Fondo TIC y del Ministerio de Cultura, la cual se realizará cumpliendo con los requisitos normativos en materia de derechos de autor por el término establecido en la presente convocatoria.
 - El informe final y la calidad del contenido digital desarrollado deberá contar con la aprobación del tutor del proyecto y del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio desarrollado entre el Fondo TIC y el Ministerio de Cultura.

DEBERES DE LOS SELECCIONADOS

Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, es deber de los seleccionados en esta categoría entregar el producto final en un (1) disco duro con entrada USB3 y/o Firewire de 800 en formatos HD y SD. El disco debe contener copia del producto unitario o de los capítulos y *teaser*, bajo las siguientes especificaciones:

Master en HD

contenedor: Quicktime H.264

Settings de configuración del códec en Quicktime:

VIDEO	AUDIO	DATOS ADICIONALES
Frame Rate: Current fps Key Frames: Every 24 Frame Reordering (SI) Compressor Quality Best Encoding: Best quality (Multi-pass) Data Rate: Automatic	Format: Linear PCM Channels: Stereo LR Rate: 48.000 kHz Render Settings: Best Linear PCM Settings Sample size: 24 bits Little Endian (SI) Nivel VU: -10dB	Perfil de color: 601/709 Aspect Ratio: 1920x1080 Frame Rate: 59.94i Drop Frame TC: Primer cuadro de la película en 01;00;00;00

Master SD

Contenedor: Quicktime DV/DVCPRO NTSC (25Mb/s)

Settings de configuración del códec en Quicktime:

VIDEO	AUDIO	DATOS ADICIONALES
Frame Rate: Current fps Key Frames: All Compressor Quality: Best Scan Mode Interlaced Aspect Ratio: 4:3 720x480 Data Rate: Automatic	Format: Linear PCM Channels: Stereo LR Rate: 48.000 kHz Render Settings: Best Linear PCM Settings Sample size: 24 bits Little Endian (SI) Nivel VU: -10dB	Perfil de color: 601/709 Aspect Ratio: 720x480 4:3 Letter Box, (NO ANA-MORFICO) Frame Rate: 29.97i Drop Frame TC: Primer cuadro de la película en 01;00;00;00

Master para web

Contenedor: mp4.

Códec de video: H.264

Códec de audio: AAC-LC

Canales: estéreo o estéreo + 5.1

Frecuencia de muestreo de 96 Khz o 48 Khz

Es necesario exportar con un formato de imagen de 16:9, entre las siguientes resoluciones:

2160 p: 3840 x 2160

1440 p: 2560 x 1440

1080 píxeles: 1920 x 1080

Nota. La publicación de la serie de animación en un canal de reproducción en línea es opcional pero recomendable, debido a las distintas estrategias de circulación y divulgación que los Ministerios TIC y de Cultura determinan con estos productos.

ANEXO D: FICHA DEL PROYECTO

Categoría IV: Coproducción para el desarrollo de series de animación digital inéditas, con fines culturales y educativos.

TÍTULO DEL PROYECTO

TÉCNICA DE ANIMACIÓN

Indique si la serie está basada en técnica 2D, 3D o *stop motion*

PERSONA JURÍDICA QUE PRESENTA EL PROYECTO

RESUMEN EJECUTIVO DEL PROYECTO

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

Extensión: máximo una (1) página.

TARGET Y PROPÓSITO PÚBLICO

Describa el público objetivo al que se dirige la serie y la forma en que la propuesta le apunta a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC. **Extensión:** máximo doscientas cincuenta (250) palabras.

MOTIVACIÓN DE SU PROPUESTA Y FUNDAMENTOS CONCEPTUALES

¿Qué lo motiva a presentar este proyecto? Justificación de la pertinencia de la propuesta conceptual, pedagógica y/o técnica en el contexto del Ecosistema Digital colombiano y en el contexto socio-económico y educativo del público al que va dirigido, teniendo en cuenta el interés de lograr la mayor penetración posible en los circuitos culturales, educativos y de apropiación de TIC del país. **Extensión:** máximo una (1) página.

ANTECEDENTES Y ORIGINALIDAD DEL PROYECTO

Indicar si existen antecedentes locales e internacionales del tipo de serie a desarrollar e indicar las ventajas y desventajas de la aplicación en relación con propuestas similares. **Extensión:** máximo una (1) página.

DIAGNÓSTICO Y ESTADO DE DESARROLLO DEL PROYECTO

En este punto se deben presentar debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades de la serie propuesta en el horizonte tecnológico y en el contexto socio-cultural y de infraestructura en el que se inscriben los usuarios modelo o público objetivo del aplicativo. Describa también la etapa de desarrollo en la que se encuentra el proyecto. **Extensión:** máximo dos (2) páginas.

DOCUMENTO DE DISEÑO DEL PROYECTO (*PROJECT DESIGN DOCUMENT*)

Desarrolle en este campo los siguientes elementos:

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

Extensión: máximo diez (10) páginas.

OBJETIVOS DEL ESTÍMULO DE COPRODUCCIÓN

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

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

Extensión: máximo tres (3) páginas.

SOPORTES DE AVANCE O TRACCIÓN (OPCIONAL)

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

Extensión: máximo tres (3) páginas.

ESTRATEGIAS DE CIRCULACIÓN

Debe dar cuenta de las actividades de promoción, divulgación y circulación posibles para la serie, mencionando distintos escenarios y circuitos –presenciales o virtuales- de índole nacional y/o internacional.

Dichas estrategias deben corresponderse con la posible proyección del proyecto, por tanto debe dar cuenta de las razones que sustentan que el proyecto presentado tiene estándares y perspectivas de ofertarse en el contexto nacional e internacional.

Extensión: máximo dos (2) páginas.

EQUIPO DE TRABAJO

Mencione los antecedentes y la experiencia previa del equipo de trabajo a cargo del proyecto, tanto si pertenecen a la entidad o empresa como si son externos a la misma. Como mínimo, se deben relacionar las personas que ocupan los cargos directivos y los técnicos líderes, especificando el rol dentro del proyecto. **Extensión:** máximo una (1) página.

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

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

VIII. CATEGORÍA V

COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO O MEJORA DE CONTENIDOS INCLUYENTES DIRIGIDOS A POBLACIÓN CON DISCAPACIDAD, CON FINES CULTURALES Y EDUCATIVOS

Fecha de apertura:	16 de junio de 2014
Fecha de cierre:	18 de julio de 2014
Publicación de resultados:	5 de septiembre de 2014
Cuantía:	Se entregará un total de ochocientos millones de pesos (\$800'000.000) para el número de seleccionados y montos definidos por el jurado
Duración:	Hasta el 15 de diciembre de 2014
Contacto:	culturadigital@mincultura.gov.co

OBJETO

Fomentar la producción de *software* de apoyo a través de la coproducción con desarrolladores y programadores, con el fin de mejorar los procesos de comunicación, cultura y educación de la población con discapacidad, generando así oportunidades de inclusión social para este grupo de colombianos.

El contenido debe funcionar para el uso de personas con limitaciones físicas, sensoriales o cognitivas, buscando mitigar o neutralizar deficiencias y restricciones en su interacción social, y para ser usado con propósitos culturales y educativos en escenarios y canales de circulación de índole pública como centros educativos beneficiarios del programa Computadores para Educar, casas de cultura, bibliotecas, tecno-centros, portales web, canales de TV y emisoras, entre otros.

También debe aprovechar la existencia de productos de apoyo que suplen necesidades específicas en trastornos visuales (lectores de pantalla, sintetizadores de voz), motrices (reconocimiento de voz, *joysticks*, pantallas táctiles), auditivos (información visual, video chat, lenguaje de señas) y de aprendizaje (texto predictivo, juguetes o juegos adaptados), entre otras posibilidades.

El énfasis temático de los productos puede apuntarle a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos en situación de discapacidad, expresión de la diversidad cultural del país y la inclusión y apropiación de las TIC.

Esta convocatoria está dirigida a personas o entidades que tengan un proyecto en fase de formulación completa o en ejecución, que requieran apoyo financiero para terminarlo en su totalidad o llevarlo a un nivel mayor de calidad.

Dado que la presente categoría no tiene limitaciones respecto al formato, los proponentes deberán, de acuerdo con las características de su producto, proponer el alcance del proyecto según los fondos solicitados para dicha producción.

PERFIL DEL ASPIRANTE

Proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y adicionalmente, en la presente categoría, entidades o empresas que cuenten con proyectos de desarrollo o diseño de *software* de apoyo o contenidos de apoyo de su propia autoría, en fase de formulación completa o ejecución. Los proponentes deben además estar en condiciones de coproducir el desarrollo o mejorarlo y demostrar experiencia en el diseño de tecnología de apoyo a la discapacidad.

DOCUMENTOS REQUERIDOS

Administrativos

Remitirse a los requisitos generales de participación (páginas 10-28).

Para el jurado

Una (1) copia impresa y argollada y una (1) copia en forma digital (CD, DVD, memoria USB o disco externo). Es obligatorio adjuntar también en forma digital el prototipo o maqueta funcional del proyecto participante. Debe incluir la siguiente información:

1. **Ficha del proyecto totalmente diligenciada** (ver Anexo E: Ficha del proyecto categoría V contenidos incluyentes dirigidos a población con discapacidad, página 63). La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica, no se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.
2. En caso de que el proyecto lo necesite, presentar el plan de comunicación de la integración e interacción entre las plataformas, las redes sociales y los medios *on-line / off-line*, ATL o BTL (ver Glosario, página 26).
3. **Muestra del prototipo o maqueta del proyecto**, que podrá entregarse en un dispositivo de almacenamiento o en una URL pública o no listada desde donde se pueda utilizar o descargar el aplicativo o los archivos necesarios para ejecutarlo. 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). 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. El lenguaje utilizado para este piloto no necesariamente deberá ser el utilizado para el producto final. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes u otros elementos a juicio del participante.

4. **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.
5. **Cronograma general** (ver Anexo 2: Modelo de cronograma, página 67): Hasta tres (3) meses para presentar el prototipo funcional de la primera versión o de la versión mejorada del proyecto. Esta fase se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y hasta dos (2) meses adicionales para ajustes finales del proyecto, presentados en el cronograma, los cuales se consideran para efectos de la convocatoria aporte del seleccionado.
6. **Presupuesto general desglosado** (ver Anexo 3: Modelo de presupuesto, página 68). Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia, y cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos que corresponda. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información detallada sobre:
 - a. Bienes a adquirir/materiales e insumos.
 - b. Recursos humanos que intervendrán.
 - c. Ejecución del plan de negocio, estrategias de mercadeo y circulación.
 - d. Otras fuentes de financiación del proyecto, cartas de compromiso de coproducción.
 - e. Monto solicitado para la coproducción.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Pertinencia del contenido. Evalúa la coherencia de la propuesta técnica con su intención de responder a las necesidades para la que ha sido concebida y con sus objetivos culturales y educativos.

Calidad técnica. Evalúa la accesibilidad y la eficacia del contenido, que pueda ser utilizado por un usuario con discapacidad sin que requiera/dependa exclusivamente del acompañamiento de otra persona, y que se profile como una alternativa posible para suplir alguna necesidad física, sensorial o cognitiva.

Viabilidad y coherencia del proyecto. Evalúa el estado actual del aplicativo, la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, y la coherencia entre los alcances del proyecto, el cronograma, y el presupuesto.

Equipo del proyecto. Evalúa los antecedentes, trayectoria e idoneidad del equipo de trabajo.

Estado de desarrollo de la propuesta. Evalúa el nivel de desarrollo del proyecto de inclusión. El jurado deberá otorgar una mejor valoración a aquellas propuestas que se encuentren más consolidadas y en un avanzado proceso de desarrollo.

DERECHOS DE LOS SELECCIONADOS

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

- Un primer desembolso de los aportes equivalente al cuarenta por ciento (40%) del valor del aporte total del Fondo TIC, de acuerdo con el acto administrativo que acredita a los seleccionados por parte del Ministerio de Cultura y la entrega por parte del seleccionado del plan de trabajo ajustado a los comentarios del jurado, cuando haya lugar a ellos, validado por el tutor. Por tanto, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del tutor y del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, en la que conste que el proyecto se ajustó de acuerdo con las recomendaciones del jurado. En caso de no existir comentarios de parte de los jurados, el giro se realizará una vez se allegue certificación por parte del tutor y del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio interadministrativo celebrado entre el Ministerio de Cultura y el Fondo TIC, que avale las condiciones del proyecto.
- Un segundo desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) de los aportes del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) y el recibo a satisfacción del informe parcial de actividades y pagos, que debe ser entregado por cada seleccionado de la convocatoria. El informe parcial deberá contar con la aprobación del tutor del proyecto y debe venir acompañado del entregable pedido en cada categoría y los archivos que soporten y evidencien el proceso correspondiente al porcentaje de ejecución que se debe tener a la fecha.
- Para el tercer y último desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) de los aportes del Fondo TIC, el seleccionado deberá entregar, para aprobación del supervisor delegado por el Ministerio TIC:
 - Informe final de actividades y pagos.
 - Contenido digital 100% desarrollado y según las especificaciones del proyecto presentado durante la convocatoria.
 - La licencia de uso de los contenidos a favor del Fondo TIC y del Ministerio de Cultura, la cual se realizará cumpliendo con los

requisitos normativos en materia de derechos de autor por el término establecido en la presente convocatoria.

- El informe final y la calidad del contenido digital desarrollado deberá contar con la aprobación del tutor del proyecto y del Comité Técnico (ver Glosario, página 26) del convenio desarrollado entre el Fondo TIC y el Ministerio de Cultura.

DEBERES DE LOS SELECCIONADOS

Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, el producto final sin excepción deberá ser entregado por los creadores de contenidos (seleccionados) incluyendo los archivos finales optimizados para la(s) plataforma(s) a la(s) que corresponda el producto; el producto final deberá también relacionarse en los directorios de descarga, acceso o instalación pertinentes, tales como *markets* o *stores*, redes sociales virtuales, sitios web, plataformas de almacenamiento de archivos, plataformas de publicación de productos, entre otros de acuerdo con el alcance y el tipo de propuesta.

ANEXO E: FICHA DEL PROYECTO

Categoría V: Coproducción para el desarrollo o mejora de contenidos incluyentes dirigidos a la población con discapacidad, con fines culturales y educativos.

TÍTULO DEL PROYECTO

PERSONA JURÍDICA QUE PRESENTA EL PROYECTO

RESUMEN EJECUTIVO DEL PROYECTO

Escriba la sinopsis del proyecto con énfasis en discapacidad; se trata de una descripción general en que explique la idea central o concepto en que está sustentado y el problema o necesidad física, cognitiva o sensorial que la propuesta busca atender.

Extensión: máximo una (1) página.

TARGET Y PROPÓSITO PÚBLICO

Describa el público objetivo al que se dirige el proyecto de contenido y la forma en que la propuesta le apunta a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos con discapacidad, expresión de la diversidad cultural del país y la inclusión y apropiación de las TIC. **Extensión:** máximo doscientas cincuenta (250) palabras.

MOTIVACIÓN DE SU PROPUESTA Y FUNDAMENTOS CONCEPTUALES

¿Qué lo motiva a presentar este proyecto? Justificación de la pertinencia de la propuesta conceptual, pedagógica y/o técnica en el contexto del Ecosistema Digital colombiano y en el contexto socio-económico y educativo del público al que va dirigido, teniendo en cuenta el interés de lograr la mayor penetración posible en los circuitos culturales, educativos y de apropiación de TIC del país. **Extensión:** máximo una (1) página.

ANTECEDENTES Y ORIGINALIDAD DEL PROYECTO

Indicar si existen antecedentes locales e internacionales del tipo de proyecto interactivo a desarrollar e indicar las ventajas y desventajas de la aplicación en relación con propuestas similares. **Extensión:** máximo una (1) página.

DIAGNÓSTICO Y ESTADO DE DESARROLLO DEL PROYECTO

En este punto se deben presentar debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades del proyecto interactivo en el horizonte tecnológico y en el contexto socio-cultural y de infraestructura en el que se inscriben los usuarios modelo o público objetivo del aplicativo. Describa también la etapa de desarrollo en la que se encuentra el proyecto. **Extensión:** máximo dos (2) páginas.

DOCUMENTO DE DISEÑO DEL PROYECTO (*PROJECT DESIGN DOCUMENT*)

Desarrolle en este campo los siguientes elementos:

1. Concepto del proyecto. Descripción general y relación de los medios y escenarios a los que va dirigido.
2. Descripción narrativa completa, si el proyecto incluye este componente (personajes: biblia, objetivos de los personajes principales, historia, etc.).
3. Descripción completa de la estructura del proyecto, teniendo en cuenta aspectos como la arborescencia y la organización de los contenidos en la(s) plataforma(s).
4. Funcionalidad del proyecto: descripción de la arquitectura del proyecto y de las interacciones entre el usuario y la(s) plataforma(s), escenarios presenciales y virtuales o dispositivos pertinentes para el desarrollo del proyecto.

5. Descripción gráfica de la interfaz en su estado ideal. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes, maquetas u otros elementos a juicio del participante y que sean pertinentes al tipo de proyecto.
6. Descripción de escenarios de distribución del proyecto. Descripción del sistema operativo y plataforma(s) donde podrá ser operado el proyecto, si tiene soporte multiusuario e integraciones con redes sociales, la confluencia de tangibles e intangibles o de elementos presenciales y virtuales en la propuesta comunicativa, entre otras variables.

Extensión: máximo diez (10) páginas.

OBJETIVOS DEL ESTÍMULO DE COPRODUCCIÓN

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

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 tres (3) páginas.

SOPORTES DE AVANCE O TRACCIÓN (OPCIONAL)

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

Extensión: máximo tres (3) páginas.

ESTRATEGIAS DE CIRCULACIÓN

Debe dar cuenta de las actividades de promoción, divulgación y circulación posibles para el proyecto, mencionando distintos escenarios y circuitos –presenciales o virtuales- de índole nacional y/o internacional.

Dichas estrategias deben corresponderse con la posible proyección del proyecto, por tanto debe dar cuenta de las razones que sustentan que el proyecto presentado tiene estándares y perspectivas de ofertarse en el contexto nacional e internacional.

Extensión: máximo dos (2) páginas.

EQUIPO DE TRABAJO

Mencione los antecedentes y la experiencia previa del equipo de trabajo a cargo del proyecto, tanto si pertenecen a la entidad o empresa como si son externos a la misma. Como mínimo, se deben relacionar las personas que ocupan los cargos directivos y los técnicos líderes, especificando el rol dentro del proyecto. **Extensión:** máximo una (1) página.

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

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

ANEXO 1
FORMULARIO DE PARTICIPACIÓN

	Gobierno de COLOMBIA		
<p>FORMULARIO DE PARTICIPACIÓN PERSONAS JURÍDICAS CONVOCATORIA CREA DIGITAL 2014 – MINISTERIOS TIC Y DE CULTURA</p> <p>Nota: El participante que no diligencie el formulario en su totalidad, no lo firme o no especifique en qué categoría participa quedará automáticamente descalificado.</p>			
INFORMACIÓN DE LA CONVOCATORIA EN LA CUAL PARTICIPA:			
Categoría: _____ Título proyecto u obra: _____			
INFORMACIÓN GENERAL			
Nombre / Razón Social: _____ NIT: _____ Naturaleza: Pública <input type="checkbox"/> Privada <input type="checkbox"/> Departamento: _____ Ciudad/municipio: _____ Dirección: _____ Número telefónico: _____ Número celular: _____ Correo electrónico: _____ Página web: _____			
INFORMACIÓN REPRESENTANTE LEGAL			
Nombres y apellidos: _____ Tipo de identificación: C.C <input type="checkbox"/> C.E <input type="checkbox"/> Pasaporte <input type="checkbox"/> Número: _____ Lugar de expedición: _____ Número telefónico: _____ Número celular: _____ Correo electrónico: _____			
INFORMACIÓN DEL CONTACTO EN LA ENTIDAD			
(Si el contacto es el Representante Legal por favor deje este espacio en blanco) Nombres y apellidos: _____ Número telefónico: _____ Número celular: _____ Correo electrónico: _____			
OTRA INFORMACIÓN			
¿La persona jurídica ha recibido recursos del Estado para el desarrollo del proyecto u obra que presenta? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> ¿Cuáles? _____			

Términos y condiciones

Declaro que no tengo inhabilidad o incompatibilidad para participar en la Convocatoria Crea Digital 2014 de los Ministerios TIC y de Cultura y que he leído los requisitos generales y específicos de participación de la categoría en la cual participo. Autorizo a los Ministerios TIC y de Cultura para que las copias del proyecto o la obra de mi propiedad que no sean reclamadas durante el mes siguiente a la expedición del acto administrativo que acredita a los ganadores, sean destruidas y para que una (1) de las copias repose en el archivo del Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura. Con la presentación de esta obra o proyecto manifiesto que conozco y acepto todos los requerimientos que se derivan de la convocatoria, incluidas las obligaciones que me correspondan en caso de resultar seleccionado.

Autorización de uso

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

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

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

Firma: _____

Documento de identificación No. _____

Ciudad y fecha: _____



Gobierno
de COLOMBIA

PROSPERIDAD
PARA TODOS

vive digital
estrategia

Para mayor información acerca de la convocatoria contactar a:

Programa Nacional de Estímulos
culturaldigital@mincultura.gov.co

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