



**CREA  
DIGITAL**

CONSEJO NACIONAL DE POLÍTICAS Y ESTRATEGIAS DIGITALES

**2019**



**El futuro  
es de todos**

**Gobierno  
de Colombia**



El futuro  
es de todos

Gobierno  
de Colombia

©2019, MIN TIC, MINISTERIO DE CULTURA, COLOMBIA  
PROGRAMA NACIONAL DE ESTÍMULOS

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

Sylvia Cristina Constaín Cristancho  
**Ministra de Tecnologías de la  
Información y las Comunicaciones**

Jehudi Castro Sierra  
**Viceministro de Economía Digital**

Luz Ángela Cristancho Corredor  
**Asesora del Despacho de la Ministra  
Encargada de las Funciones de la  
Secretaría General**

Iván Darío Castaño Pérez  
**Director de Desarrollo de la  
Industria TI**

**MINISTERIO DE CULTURA**  
Carmen Inés Vásquez Camacho  
**Ministra de Cultura**

David Melo Torres  
**Viceministro de Creatividad y  
Economía Naranja**

José Ignacio Argote López  
**Viceministro de Fomento Regional y  
Patrimonio**

Claudia Isabel Victoria Niño  
Izquierdo  
**Secretaría General**

María Paula Martínez Concha  
**Directora de Comunicaciones**

Katherine Eslava Otálora  
**Coordinadora Programa Nacional  
de Estímulos**

Ricardo Ramírez Hernández  
**Coordinador Grupo de Gestión y  
Ejecución  
Dirección de Comunicaciones**

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

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

Síguenos en Twitter y Facebook  
Dudas • Fechas Claves • Otras



@Dircomunicación



@dircomunicacionesmincultura

## CONTENIDO

I.	PRESENTACIÓN	4
II.	IMPACTO ESPERADO	5
III.	REQUISITOS GENERALES DE PARTICIPACIÓN	9
	Documentación requerida	12
	Proceso de selección y evaluación	15
	Verificación de inhabilidades, incompatibilidades o prohibiciones	19
	Publicación de resultados	20
	Otorgamiento de los recursos de coproducción	20
	Impuestos sobre renta. Retención en la fuente por concepto de renta	22
	Derechos y deberes de los ganadores	22
	Devolución de las copias de proyectos	26
	Consideraciones generales	27
	Glosario	30
IV.	CATEGORÍA I	34
	COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE VIDEO	34
V.	CATEGORÍA II	42
	COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE CONTENIDOS TRANSMEDIALES	42
VI.	CATEGORÍA III	51
	COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE SERIES DIGITALES ANIMADAS	51
VII.	ANEXOS	
	Anexo 1: Formulario de participación	58
	Anexo 2: Protocolo envío de documentos digitales	60
	Anexo 3: Modelo de cronograma	61
	Anexo 4: Modelo de presupuesto	62
	Anexo 5: Lineamientos de la Dirección de Artes para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales	69

# TÉRMINOS DE REFERENCIA PARA LA CONVOCATORIA *CREA DIGITAL 2019*, DEL MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES Y EL MINISTERIO DE CULTURA

## I. PRESENTACIÓN

*Crea Digital* es la convocatoria para la producción de contenidos digitales con potencial comercial y énfasis cultural y/o educativo, con una narrativa dirigida al entretenimiento<sup>1</sup>, del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el Ministerio de Cultura. El presente año se realiza la octava versión<sup>2</sup>.

*Crea Digital 2019* motivará el desarrollo de nuevas propuestas en un estado avanzado, para la producción de contenidos digitales, pertinentes y de calidad, es decir: **proyectos con formulación completa para el desarrollo de un contenido, en un documento que sustente su viabilidad**, de acuerdo con los requisitos de la categoría en que se presentan.

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

---

<sup>1</sup> Contenido de alta calidad técnica y narrativa, con énfasis cultural y educativo, con potencial comercial en los mercados de las industrias creativas y del entretenimiento.

<sup>2</sup> En 7 años -desde 2012- esta convocatoria ha entregado un total de \$13.528.417.000 a propuestas de alta calidad, específicamente en 5 categorías: videojuegos, *eBooks*, proyectos interactivos *crossmedia - transmedia*, series de animación digital y proyectos de accesibilidad para población con discapacidad, lo que ha resultado en un consolidado de 128 contenidos digitales. En suma, *Crea Digital* ha motivado hasta el momento el desarrollo y puesta en marcha de 45 videojuegos, 28 libros digitales, 23 series de animación, 21 proyectos interactivos *transmedia*, 5 proyectos de accesibilidad para población con discapacidad y 6 proyectos que construyan Cultura de Paz.

## II. IMPACTO ESPERADO

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

- Coproducción para el desarrollo de juegos de video**
- Coproducción para el desarrollo de contenidos transmediales<sup>3</sup>**
- Coproducción para el desarrollo de series digitales animadas**

La labor de acompañamiento liderada por ambos Ministerios se plantea a modo de coproducción en tanto apunta al trabajo en conjunto con los creadores de contenidos del país. Esto implica realizar una serie de actividades para la producción y circulación de los productos, que vinculan la disposición de recursos económicos, talento humano, capital de conocimiento y capacidad técnica y operativa de dichos creadores, siendo esta una contribución fundamental que resulta necesaria y complementaria en relación con los aportes económicos y técnicos que los Ministerios de TIC y de Cultura destinan a la convocatoria *Crea Digital 2019*.

Los proyectos ganadores en *Crea Digital 2019* se destacarán por la pertinencia y calidad de sus contenidos desde una perspectiva cultural y educativa que contemple su comercialización a futuro y que sean atractivos al mercado respectivo; contando la importancia del público infantil y juvenil como *target*, pero sin exceptuar a otros públicos y vinculados desde las actividades que conlleven el acceso a bienes y servicios de información y comunicación que se enmarcan entre alguna(s) de las siguientes líneas estratégicas: el fomento de la lectoescritura, la difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, el desarrollo integral de públicos infantiles y juveniles y demás grupos demográficos, la expresión de la diversidad cultural del país, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes y la apropiación de las TIC.

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

### MINISTERIO TIC:

#### Aportes:

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

---

<sup>3</sup> Ver glosario pp. 30-33

- Difusión de la convocatoria, selección de jurados y tutores.
- Proceso de seguimiento y evaluación a los compromisos contractuales y procesos de producción, relacionados con los proyectos ganadores.

### Beneficios:

- **Prototipos en versión Beta<sup>4</sup> y pilotos<sup>5</sup>** pertinentes y de alta calidad que serán circulados con fines culturales y educativos, mediante el otorgamiento de una licencia de uso no exclusiva por el máximo tiempo que determine la Ley 1915 de 2018, sobre el proyecto entregado para la convocatoria; esta no cubrirá nuevas versiones, mayor número de piezas o secuelas y productos derivados en otros soportes o formatos del proyecto ganador, por medio de los programas e instituciones definidos por los Ministerios de TIC y de Cultura.
- Mención en los créditos de los productos que lleguen a una etapa de producción, en donde se especifique que gracias a los recursos otorgados en la convocatoria *Crea Digital 2019* se dio inicio al proyecto.
- Fortalecimiento del **Ecosistema Digital<sup>6</sup>**.
- Contribución al fortalecimiento de la industria de contenidos digitales y al posicionamiento del sector digital colombiano.

## MINISTERIO DE CULTURA:

### Aportes:

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

### Beneficios:

- Prototipos en versión Beta y pilotos pertinentes y de alta calidad que serán circulados con fines culturales y educativos, mediante el otorgamiento de una licencia de uso no exclusiva por el máximo tiempo que determine la Ley 1915 de 2018 sobre el proyecto entregado para la convocatoria; 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

---

<sup>4</sup> Ver glosario pp. 30-33

<sup>5</sup> Ver glosario pp. 30-33

<sup>6</sup> Ver glosario pp. 30-33

- programas e instituciones definidos por los Ministerios de TIC y de Cultura.
- Mención en los créditos de los productos que lleguen a una etapa de producción, en donde se especifique que gracias a los recursos otorgados en la convocatoria *Crea Digital 2019* se dio inicio al proyecto.
  - Motivación de las organizaciones y empresas del sector cultural para fortalecer su relación con las lógicas digitales de creación.

## CREADORES DE CONTENIDOS DIGITALES QUE RESULTEN ELEGIDOS:

### Aportes:

- Recursos económicos, humanos y técnicos invertidos en la formulación y el diseño de la propuesta creativa y en la propuesta creativa y en el **piloto, prototipo en versión alfa**<sup>7</sup>.
- Recursos económicos, humanos y técnicos invertidos en la coproducción de la ejecución del proyecto.

### Beneficios:

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

---

<sup>7</sup> Ver glosario, pp. 30-33

## CIUDADANÍA

### *Beneficios:*

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

### III. REQUISITOS GENERALES DE PARTICIPACIÓN

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

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

Los proponentes deben tener en cuenta que los contenidos podrán ser distribuidos en casas de cultura, bibliotecas, museos, tecno-centros, medios digitales, canales de TV y emisoras, públicos y comunitarios, entre otros. El énfasis temático de los productos debe apuntarle a uno o varios de estos propósitos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes (Ver Anexo 5, páginas 70-71), desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

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

**Coproducción para el desarrollo de juegos de video**  
**Coproducción para el desarrollo de contenidos transmediales<sup>8</sup>**  
**Coproducción para el desarrollo de series digitales animadas**

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

Las limitaciones de participación previstas se tendrán en cuenta y se aplicarán en

---

<sup>8</sup> Ver glosario, pp. 30-33

todas las etapas de la convocatoria, desde la revisión técnica de requisitos por parte de los Ministerios de TIC y de Cultura hasta el momento de hacer entrega de los recursos de coproducción correspondientes e incluso en la ejecución misma de las propuestas. La presencia de cualquier inhabilidad o impedimento en cualquiera de los integrantes de las personas jurídicas inhabilitará a la totalidad de la entidad.

## PUEDEN PARTICIPAR

- Empresas colombianas radicadas en el país, productoras de bienes y servicios que satisfagan los criterios de MiPyMEs<sup>9</sup> establecidos en el artículo 2° de la Ley 905 de 2004, y cuyo objeto social esté relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o la comunicación, y que hayan sido creadas mínimo un (1) año antes de la fecha de apertura de la presente convocatoria y cuya vigencia debe ser como mínimo igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más. **En todos los casos, los participantes deben estar constituidos como Personas Jurídicas.**
- Universidades e instituciones de educación superior, públicas o privadas, reconocidas por el Ministerio de Educación Nacional, que posean programas de formación o dependencias de producción en los campos de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o la comunicación cuya existencia debe ser como mínimo igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más.
- Organizaciones sin ánimo de lucro del sector público o privado cuyo objeto social esté relacionado con el sector de las industrias culturales, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos, o la comunicación y que, en todo caso, no tengan más de doscientos (200) trabajadores, y cuya vigencia debe ser como mínimo igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más. **En todos los casos, los participantes deben estar constituidos como Personas Jurídicas.**

<sup>9</sup> Para el caso colombiano y para todos los efectos, se entiende por MIPYMES (micro, incluidas las famiempresas, pequeña y mediana empresa), toda unidad de explotación económica, realizada por persona (...) jurídica, en actividades empresariales, agropecuarias, industriales, comerciales o de servicios, rural o urbana, que responda conjuntamente a los siguientes parámetros:

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

**Ley 1111 de 2006.**

UVT – Unidades de Valor Tributario para 2019: \$34.270 - SMMLV 2019 - \$828.116

**Nota:** Cada persona jurídica podrá presentar solo una (1) propuesta, si envía más de una (1) propuesta, así sea de diferente categoría, ambas propuestas serán rechazadas.

## NO PUEDEN PARTICIPAR

- Aquellas personas que se encuentren bajo una de las causales de inhabilidad o incompatibilidad establecidas por la Constitución y la Ley, ni como proponentes ni como parte de equipos creativos, técnicos o administrativos.
- Los servidores públicos de los Ministerios de TIC o de Cultura, así como de sus entidades adscritas, vinculadas o de sus unidades administrativas especiales, ni como proponentes ni como parte de equipos creativos, técnicos o administrativos.
- Empresas u organizaciones cuyos equipos creativos, técnicos o administrativos estén conformados por personas naturales vinculadas mediante contrato de prestación de servicios con los Ministerios de TIC o de Cultura, así como con sus entidades adscritas, vinculadas, o con sus unidades administrativas especiales.
- Las personas naturales que hagan parte de las personas jurídicas participantes o de los equipos creativos, técnicos o administrativos y que directa o indirectamente hayan tenido injerencia en la preparación y elaboración de los términos, requisitos y condiciones de la Convocatoria Crea Digital 2019.
- Empresas, organizaciones o personas jurídicas ganadoras en la Convocatoria Crea Digital 2018, en la misma categoría que hayan sido ganadores.
- Empresas, organizaciones o personas jurídicas ganadoras en dos (2) o más ocasiones de la Convocatoria Crea Digital en todas sus versiones y en cualquiera de las categorías.
- Empresas u organizaciones extranjeras, así estén radicadas en Colombia.
- Empresas que en su Cámara de Comercio se registren como establecimientos de comercio.
- Uniones Temporales.
- Los jurados de la presente convocatoria, ni como miembros de las personas jurídicas participantes, ni como integrantes de los equipos creativos, técnicos o administrativos de los proyectos presentados.
- Las personas jurídicas que hubieren incumplido sus obligaciones contraídas con los Ministerios de TIC o de Cultura.
- Quienes hayan resultado ganadores de las convocatorias del Programa Nacional de Estímulos del año 2019.

- Quienes hayan resultado ganadores con el mismo proyecto en la Convocatoria 2019 del Programa Nacional de Concertación.
- Proyectos ganadores de cualquier otra convocatoria del Ministerio TIC del año inmediatamente anterior o del año en curso. Tampoco pueden participar las variaciones o modificaciones de los mismos.
- Entidades públicas cuyo Consejo de Cultura municipal o departamental no demuestren haber sesionado como mínimo una (1) vez en el año 2018.

## 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.

**Nota:** El correo electrónico NO es un medio habilitado para la recepción de las propuestas, por lo tanto no se aceptarán documentos por esta vía.

## DOCUMENTACIÓN REQUERIDA

### DOCUMENTOS ADMINISTRATIVOS

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

El formulario de participación de la convocatoria *Crea Digital 2019* deberá ser diligenciado y firmado por el representante legal de la persona jurídica. Este podrá ser descargado de la página web <http://www.mincultura.gov.co>, opción Programa Nacional de Estímulos o en el enlace: <http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/default.aspx> o lo puede encontrar en la sección de anexos de la presente convocatoria. (Ver Anexo 1, páginas 58-59).

**Nota:** Teniendo en cuenta que el formulario de participación de la convocatoria *Crea Digital 2019* es un documento **inmodificable e insubsanable**, el interesado que lo altere, no lo presente diligenciado en su totalidad, no lo firme, no lo presente completo, no especifique en qué categoría participa o presente el formulario de otra vigencia, **quedará automáticamente rechazado.**

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

1. Formulario de participación de la convocatoria *Crea Digital 2019* diligenciado en su totalidad y firmado por el representante legal. (Ver Anexo 1, páginas 58-59).
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.

**Para las MiPyMEs:**

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

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

- Certificado de existencia y representación legal, expedida por el Ministerio de Educación Nacional con fecha de expedición posterior al primero (1°) de enero de 2019.

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

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

**Para entidad pública:**

- Acta de posesión del representante legal de la entidad.
- Un (1) acta de sesión en 2018 del Consejo de Cultura del respectivo departamento, distrito 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 la **Muestra del Piloto** de animación o la **versión alfa del Prototipo Funcional**<sup>10</sup> del juego de video, o la **Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto del contenido transmedial**, es decir: *los bocetos, los esquemas, guiones, storyboards, prototipo en papel o cualquier soporte del proyecto que dé una idea de cómo se verá el prototipo del contenido transmedial una vez finalizado.*

Ninguno de los Ministerios se hará responsable de CD, DVD, USB, discos duros, entre otros, que no puedan ser leídos por el jurado en el momento de la evaluación. Por tanto, el participante debe asegurarse de que los formatos allegados funcionen en diversos sistemas operativos. En el caso en que ninguna de las copias adjuntadas se pueda abrir, la propuesta será rechazada. Así mismo, cuando se remitan vínculos de Internet, el participante deberá verificar que el acceso a los mismos se encuentre habilitado en todo el proceso de selección, caso contrario, la propuesta será rechazada.

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

### *Paso 4: Envío de obras o proyectos*

Debe enviar un solo paquete que contenga los documentos administrativos y una (1) copia impresa y argollada de los documentos para el jurado (específicos para cada categoría), acompañada de dos (2) copias idénticas en forma digital (memoria USB o disco externo) que incluyan los documentos administrativos y para el jurado. La copia digital debe ser organizada adjuntando los archivos de la forma descrita en el Anexo 2: Protocolo de envío de documentos digitales (ver página 60). Se recibirán únicamente copias de las propuestas, los Ministerios de TIC y de Cultura no se hacen responsables 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

---

<sup>10</sup> Ver glosario, pp. 30-33

cierre establecida para cada categoría, hasta las 5 p.m. (hora colombiana). **Quedarán automáticamente rechazadas aquellas propuestas que no sean radicadas y recibidas en la Oficina de Correspondencia del Ministerio de Cultura dentro de las fechas establecidas para cada categoría.** Para aquellas propuestas enviadas por correo certificado, se tendrá en cuenta el matasellos de correos (se verificará que en el comprobante de envío de la propuesta conste que la misma fue enviada, a más tardar, el día de cierre de la convocatoria).

Los sobres deben venir marcados de la siguiente manera:

Ministerio de Cultura  
Programa Nacional de Estímulos *Crea Digital 2019* (Categoría a la que aplica)  
Calle 8 No. 8-26  
Bogotá, D. C.

No olvide incluir los datos como remitente:

Remite  
Nombre del participante  
Dirección  
Municipio y departamento

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

## PROCESO DE SELECCIÓN Y EVALUACIÓN

### VERIFICACIÓN DE REQUISITOS

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

En caso en que el participante no presente uno de los documentos administrativos solicitados diferente al formulario de participación *Crea Digital 2019* (documento insubsanable), el PNE procederá a requerir al participante a través del correo electrónico suministrado en el momento de la inscripción, 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 categoría a la que aplica, en qué estado del proceso se encuentra su solicitud, ingresando a las páginas web:

[www.mincultura.gov.co](http://www.mincultura.gov.co) Opción Programa Nacional de Estímulos o en los siguientes vínculos:

<http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/creadigital2019/Paginas/default.aspx>,

<http://convocatorias.mincultura.gov.co/resultados>

Los estados que encontrará son:

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

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

## CAUSALES DE RECHAZO

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

- El participante presentó dos (2) propuestas: ambas propuestas serán rechazadas.
- El participante presentó la misma propuesta apoyada por el Programa Nacional de Concertación para la Convocatoria 2019.
- El participante resultó ganador de alguna de las convocatorias del Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura del año 2019.
- La propuesta ha sido radicada en la Oficina de Correspondencia del Ministerio de Cultura o enviada por correo certificado fuera de la fecha límite (de cierre) establecida para la convocatoria.
- La propuesta ha sido radicada en una dependencia distinta a la Oficina de Correspondencia del Ministerio de Cultura, o ha sido entregada a algún funcionario o contratista o ha sido remitida mediante correo

electrónico.

- El participante no adjuntó el formulario de participación *Crea Digital 2019*, lo modificó, no lo diligenció en su totalidad, no lo presentó completo, 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 misma.
- El tipo de participante no corresponde al ofertado en la categoría a la que aplica.
- El participante no se adecua al perfil exigido en la categoría específica.
- La propuesta no corresponde al objeto de la categoría específica.
- El participante no allegó uno de los documentos administrativos con posterioridad a la solicitud de subsanación.
- El participante no adjuntó documentos para el jurado.
- El participante no adjuntó uno o más documentos para el jurado.
- El participante allega documentos para el jurado que no permiten su lectura, reproducción o la revisión completa de su contenido.
- Para las entidades públicas, el Consejo de Cultura del respectivo departamento, distrito o municipio no demuestra haber sesionado mínimo una (1) vez en el año 2018.
- Quienes hayan incumplido con el Plan Nacional de la Música para la Convivencia, Plan Nacional de Danza, Plan Nacional de Lectura y Escritura, Plan Nacional de Lectura y Bibliotecas o con la Ley de Espectáculos Públicos. De igual manera la prohibición se hará extensiva con el incumplimiento en cualquiera de los planes, programas o proyectos de los Ministerios de TIC o de Cultura.

## DEL JURADO

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

### *Obligaciones de los jurados*

- Leer detenidamente los requisitos generales y específicos de participación de la categoría de la cual es jurado, los cuales serán entregados por el Programa Nacional de Estímulos.
- Renunciar a ser jurado si participa en alguna de las categorías convocadas.
- Una vez recibidos los proyectos para evaluación, verificar que se encuentre la totalidad de los proyectos relacionados e informar cualquier inconsistencia al Programa Nacional de Estímulos.
- Declararse impedido mínimo cinco (5) días hábiles **antes de la deliberación** para evaluar proyectos de familiares y amigos, o frente

aquellos en los que considere que no puede emitir un concepto objetivo. En caso en que más de la mitad de los jurados se declaren impedidos para evaluar una propuesta, los Ministerios de TIC y de Cultura designarán mediante acto administrativo jurados *ad hoc* para evaluar la(s) propuesta(s) a que haya lugar.

- Leer y evaluar, previamente a la deliberación, los proyectos de la categoría para la cual fueron seleccionados como jurados.
- Tener en cuenta para la evaluación de los proyectos los criterios de evaluación establecidos para cada categoría.
- Observar total imparcialidad y objetividad, y actuar en todo momento con plena autonomía.
- Abstenerse de hacer uso de la información a que accede para cualquier objetivo diferente de la evaluación, respetando siempre los derechos de autor del participante.
- Diligenciar y firmar una planilla de evaluación por cada proyecto recibido, emitiendo un concepto técnico o una recomendación que retroalimente al participante. Las planillas diligenciadas y firmadas deberán ser entregadas a más tardar el día de la deliberación.
- Preseleccionar finalistas y suplentes.
- Participar de la jornada de *pitch*<sup>11</sup> y de deliberación en la fecha, hora y lugar indicados por el Programa Nacional de Estímulos.
- Elaborar, sustentar y firmar el acta de veredicto de ganadores de la categoría que evaluaron.
- Sugerir el perfil de los **tutores**<sup>12</sup> de cada uno de los proyectos en el marco de la deliberación.
- El jurado, resida o no en la ciudad de Bogotá, D.C. deberá devolver al Programa Nacional de Estímulos todos los proyectos remitidos para evaluación el día de la deliberación, con el propósito de que este efectúe la respectiva devolución a los participantes que lo soliciten. Lo mismo aplica para los equipamientos tecnológicos si fuere el caso.
- Atender cualquier requerimiento realizado por el Ministerio de TIC o de Cultura sobre el proceso de evaluación realizado, y presentar por escrito las aclaraciones que le sean solicitadas, en el evento de presentarse reclamos por terceros, organismos de control o participantes.
- Cumplir con el pago de la seguridad social según lo establecido en la Ley 100 de 1993 y sus decretos reglamentarios.

## DELIBERACIÓN Y FALLO

Cada jurado, tras leer y evaluar los proyectos que se le han asignado, emitirá concepto escrito de cada uno de ellos basándose en los criterios de evaluación

---

<sup>11</sup> Ver glosario pp. 30-33

<sup>12</sup> Ver glosario pp. 30-33

designados en cada categoría. Así mismo, pre seleccionará los que a su juicio considere convocar a *pitch*. Si los jurados no coinciden en los proyectos preseleccionados, se realizará un encuentro virtual para que puedan llegar a un acuerdo.

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

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

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

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

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

En todos los casos, el fallo es inapelable y será acogido por los Ministerios de TIC y de Cultura mediante acto administrativo.

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

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

incompatibilidades y prohibiciones de los ganadores y suplentes.

De encontrarse alguna causal de retiro en algún ganador, lo reemplazará quien hubiere ocupado la suplencia en el orden establecido por los jurados cuando a ello hubiere lugar.

## PUBLICACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados serán publicados a más tardar en la fecha de publicación de resultados<sup>13</sup> en las páginas web [www.mintic.gov.co](http://www.mintic.gov.co), [www.apps.co](http://www.apps.co), [www.mincultura.gov.co](http://www.mincultura.gov.co), opción Programa Nacional de Estímulos, y en el siguiente vínculo <http://convocatorias.mincultura.gov.co/resultados> y los estados que encontrará son:

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

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

## OTORGAMIENTO DE LOS RECURSOS DE COPRODUCCIÓN

Al ser expedido el acto administrativo que acredita a los ganadores de los recursos de coproducción, los Ministerios de TIC y de Cultura procederán a comunicar mediante correo electrónico a los ganadores la decisión. **Una vez recibida la comunicación, los ganadores cuentan con cinco (5) días hábiles para aceptar o renunciar por escrito a los recursos. En caso de aceptarlos, deberán hacer llegar dentro de dicho plazo al Fondo TIC<sup>14</sup> la siguiente documentación para el respectivo desembolso:**

---

<sup>13</sup> Los Ministerios de TIC y de Cultura podrán ampliar la fecha de publicación de resultados de las convocatorias, cuando haya lugar, con el fin de garantizar la adecuada evaluación de los proyectos participantes. Tal información será notificada por escrito a todos los participantes de la(s) misma(s).

<sup>14</sup> Ver glosario pp. 30-33

1. Comunicación suscrita por el representante legal, dirigido al Ministerio – Fondo TIC, aceptando los recursos otorgados.
2. Certificación, expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.
3. Póliza de cumplimiento constituida a favor del **MINISTERIO DE CULTURA – MINTIC/FONTIC, firmada en original por el tomador**, que ampare los recursos aportados, en una compañía legalmente establecida en Colombia y aprobada por la Superintendencia Financiera, que garantice las siguientes situaciones:
  - Buen manejo de los recursos, en cuantía equivalente al 20% del valor del aporte, por el plazo de la relación contractual y 6 meses más.
  - Cumplimiento, en cuantía equivalente al 20% del valor del aporte por el plazo de la relación contractual y hasta su liquidación, si a ello hubiere lugar o en su defecto por 6 meses más.
  - Pago de salarios, prestaciones sociales e indemnizaciones laborales, en cuantía equivalente al 5% del valor del aporte, por el plazo de la relación contractual y 3 años más.
  - Esta garantía deberá ostentar en calidad de asegurado al **MINISTERIO DE CULTURA** y de beneficiarios al **Ministerio de Cultura, el MINTIC y el FONTIC**. Además de lo anterior, el MINISTERIO DE CULTURA podrá solicitar las garantías que a bien tenga que garanticen la destinación y ejecución de los recursos. Es importante aclarar que la relación contractual inicia una vez se expide la resolución de ganadores y va hasta el 30 de diciembre de 2019.
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:
  - Copia del documento de registro del proyecto ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor o el documento de constancia del trámite del registro<sup>15</sup>.
  - Formato de autorización de uso de las obras presentadas.
  - Formato en el cual el ganador declaró que el *software* que se utilizará en el desarrollo del proyecto es licenciado.
6. Formato SIIF diligenciado.
7. RUT actualizado a 2019.

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

---

<sup>15</sup> El registro de obras se puede hacer en línea en la siguiente dirección:  
<http://www.derechodeautor.gov.co/tutorial>

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.

## IMPUESTOS SOBRE LA RENTA RETENCIÓN EN LA FUENTE POR CONCEPTO DE RENTA

La retención en la fuente es un mecanismo de recaudo del impuesto sobre la renta que deberá practicarse a la percepción del ingreso. Así las cosas, los estímulos a la actividad cultural que consagró la Ley 397 de 1997, se encuentran gravados con el impuesto de renta y deberán someterse a retención en la fuente, bajo el concepto de otros ingresos, teniendo en cuenta la normatividad vigente.

**Nota:** La base de la retención por concepto de otros ingresos, para el año 2019 se aplicará de la siguiente manera:

De acuerdo con lo establecido por La DIAN en oficio 000996 del 08 de junio de 2017 y 007074 del 22 de marzo de 2017. La retención en la fuente es la vigente en el Decreto 2148 de 2013 compilado en el Decreto único tributario 1625 de 2016, sobre una base mínima de retención de \$925.000 o el equivalente a 27 UVT, el gravamen sería del 2.5% para los obligados y del 3.5% para los no obligados a presentar declaración de renta, sobre el valor del estímulo y la misma se realizará en cada pago (desembolso) de manera proporcional y de acuerdo con la normatividad tributaria y fiscal vigente.<sup>16</sup>

## DERECHOS Y DEBERES DE LOS GANADORES

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

### DERECHOS DE LOS GANADORES

- Ser los titulares de los derechos patrimoniales de los proyectos ganadores, salvo aquellas afectaciones y licencias que expresamente confieren al Fondo TIC y al Ministerio de Cultura.
- Recibir el documento que los acredita como ganadores para el desarrollo de los contenidos, en la respectiva categoría.

---

<sup>16</sup> A manera de ejemplo, si el estímulo otorgado es por valor de diez millones de pesos (\$10.000.000), y el ganador declara renta, la retención se hará por valor de doscientos cincuenta mil pesos (\$250.000). En caso que el ganador seleccionado no declare renta, la retención se hará por valor de trescientos cincuenta mil pesos (\$350.000).

- Recibir los recursos de coproducción en los montos señalados, previo cumplimiento de los requisitos establecidos para los giros y pagos, además de destinar los mismos única y exclusivamente al desarrollo del proyecto ganador.
- Recibir asesoría y seguimiento a la ejecución de los proyectos ganadores, por parte del Comité Técnico conformado por dos (2) personas de la Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura y dos (2) delegados del Fondo TIC.
- Los demás que se señalen en la respectiva categoría.

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

### **DEBERES DE LOS GANADORES**

- Aportar la propuesta creativa, en las cantidades y forma establecidas y presentadas en la convocatoria. Los recursos económicos, humanos y técnicos utilizados para la formulación y diseño de dicha propuesta creativa se consideran aporte de los ganadores al desarrollo del proyecto.
- Contar con recursos propios para iniciar el desarrollo de la propuesta desde la fecha en que se notifica el acto administrativo del Ministerio de Cultura que los acredita como **ganadores**. En todo caso, los desembolsos se realizarán según disponibilidad de los recursos de acuerdo con el Programa Anual de Caja –PAC–.
- Destinar el cien por ciento (100%) del monto recibido para la ejecución de la propuesta aprobada por los jurados.
- Acatar las recomendaciones efectuadas por los jurados.
- Presentar los documentos y soportes requeridos para la legalización y ejecución del proyecto de acuerdo con la Ley y los procedimientos del Fondo TIC.
- Aceptar por escrito ante el Fondo TIC los recursos de coproducción otorgados y aportar dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes a la comunicación de su selección los documentos requeridos por el Fondo TIC, para la formalización y entrega de los recursos asignados.
- Aceptar el tutor asignado por el Comité Técnico, según el perfil sugerido por el jurado en su deliberación. El tutor elegido acompañará el proceso de producción desde el momento de su nombramiento hasta la entrega final del proyecto. *Nota 1:* La remuneración del tutor debe ser relacionada en el presupuesto general y se obtendrá de los recursos otorgados. *Nota 2:* En ningún caso los Ministerios de TIC o de Cultura se harán responsables de este pago. *Nota 3:* Los tutores no podrán ser participantes de alguna de las categorías de la convocatoria Crea Digital 2019. Los tutores pueden asesorar hasta dos (2) proyectos siempre y cuando cuenten con disponibilidad para el acompañamiento técnico y

administrativo que los proyectos requieran.

- En la eventualidad de que el proyecto originalmente presentado requiera ajustes, el ganador los aceptará y los realizará con los requerimientos que le formulen los jurados o los Ministerios de TIC y de Cultura. Estos deben ser consignados en el acta de veredicto de ganadores de la respectiva categoría.
- En el caso en que los jurados soliciten la contratación de un asesor específico, en algún tema que consideren debe ser reforzado en el proyecto ganador, se debe ajustar el presupuesto de acuerdo con las recomendaciones para hacer la contratación debida.
- Someter a consideración y aprobación del Comité Técnico cualquier cambio en el equipo de trabajo, especialmente de los cargos consignados en el punto “Antecedentes del equipo de trabajo”.
- Velar porque el proyecto ganador no sufra ningún cambio en su desarrollo y producto final. En caso de situaciones de fuerza mayor, someter a consideración del Comité Técnico las modificaciones del proyecto inicial presentado y aprobado por los jurados en la convocatoria, así como de los entregables definidos en la convocatoria.
- Otorgar crédito a los Ministerios de TIC y de Cultura en los productos finales de la convocatoria, así como en nuevas versiones, nuevas piezas o secuelas y productos derivados en otros soportes o formatos del proyecto ganador, mencionando que el proyecto fue apoyado en su etapa de desarrollo por estas entidades, en cualquier escenario, actividad o publicación donde se adelanten labores de difusión de la misma. Para publicaciones o material impreso se deben acoger los lineamientos contenidos en los Manuales de Imagen de los Ministerios de TIC y de Cultura, así como del Gobierno Nacional y se deberá solicitar la aprobación a estas entidades **antes de su impresión o divulgación.**
- Enviar los informes pactados y/o requeridos para el trámite de sus pagos, en los tiempos establecidos en el acto administrativo de otorgamiento de los recursos y en la carta de aceptación, así como el cumplimiento de las obligaciones contraídas y con la información solicitada en cada categoría.
- No podrán ceder en ningún caso los recursos asignados o el desarrollo del proyecto a terceros, si bien esto no impide la contratación de personal externo o adicional al equipo de trabajo relacionado en el proyecto para apoyar parcialmente la coproducción en alguna de sus etapas o componentes.
- Los proyectos se deben realizar en los tiempos establecidos para cada categoría, de conformidad con los términos del acto administrativo de otorgamiento de los recursos de coproducción, emitido por el Ministerio de Cultura.
- El producto final entregado debe ser coherente con la propuesta

inicial, mediante la cual el ganador se inscribió y fue seleccionado en la convocatoria y con las recomendaciones o ajustes que el jurado haya hecho. En ningún caso puede ser una versión inferior o editada por motivos distintos a los que pudiese haber presentado el jurado en el momento de la sustentación.

- El producto final sin excepción deberá ser entregado por los creadores de contenidos (ganadores) incluyendo los archivos finales optimizados para la(s) plataforma(s) a la(s) que corresponda el producto, so pena de hacer efectiva la póliza de cumplimiento otorgada por el mismo. El entregable final deberá ser recibido por el Fondo TIC en algún dispositivo o forma de almacenamiento físico. Si el producto contiene algún objeto del cual dependa su funcionalidad, se debe hacer entrega de este. No obstante, según los requerimientos de las categorías, el producto final deberá también relacionarse en las plataformas web y los *market stores* o directorios de descarga, acceso o instalación pertinentes en que estará disponible para los usuarios. En algunas categorías se mencionan condiciones específicas relacionadas con los formatos y mecanismos de entrega de los productos finales. Es deber de los ganadores cumplir a cabalidad dichas especificaciones.
- Responder por las obligaciones fiscales en que se incurra durante la ejecución del proyecto. Los ganadores deben mantenerse informados de los compromisos que le corresponden según su naturaleza jurídica.
- Atender las invitaciones hechas por los Ministerios de TIC y de Cultura a las sesiones, charlas y talleres de socialización en los lugares del territorio nacional en los cuales se dé a conocer la experiencia exitosa como creador y ganador de la convocatoria CREA DIGITAL 2019.
- Atender la asesoría y poner en práctica las recomendaciones brindadas por el tutor.
- Entregar la ficha documental de su producto y el material gráfico y audiovisual para la difusión y promoción de los contenidos en medios de comunicación, cuando le sea solicitado.

## Del Tutor:

- El tutor será el experto que acompañará el proceso de desarrollo del proyecto desde el momento de su nombramiento por el Comité Técnico, hasta la entrega final del proyecto.
- El tutor deberá cumplir el perfil sugerido por el jurado en la deliberación y será elegido por el Comité Técnico de un banco de hojas de vida.
- Cada proyecto contará con un tutor y si el perfil lo permite podrá asesorar hasta dos (2) proyectos.

- Por cada proyecto ganador que asesoren los tutores en las categorías de COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE CONTENIDOS TRANSMEDIALES recibirán una remuneración al mes entre el 3,5% y el 6% del valor de los recursos otorgados, (incluidos impuestos y retenciones de ley), durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. Dicho dinero deberá ser contemplado por cada uno de los participantes y relacionado en el presupuesto del proyecto.
- Por cada proyecto ganador que asesoren los tutores en las categorías de COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE VIDEO recibirán una remuneración al mes entre el 3,5 y el 5% del valor de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley), durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. Dicho dinero deberá ser contemplado por cada uno de los participantes y relacionado en el presupuesto del proyecto.
- Por cada proyecto ganador que asesoren los tutores de la categoría de COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE SERIES DIGITALES ANIMADAS recibirán una remuneración al mes entre el 3 y el 4% del valor de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley), durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. Dicho dinero deberá ser contemplado por cada uno de los participantes y relacionado en el presupuesto del proyecto.

## DEVOLUCIÓN DE LAS COPIAS DE PROYECTOS

El Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura conservará una (1) copia del proyecto de todos los participantes que no resulten ganadores, que servirá para investigaciones, estudios y diagnósticos, y para establecer las necesidades del sector cultural y ajustar convocatorias futuras. Esta copia se almacenará por el término de un (1) año contado a partir de la fecha de publicación de resultados de la correspondiente convocatoria; vencido el plazo, los documentos serán destruidos.

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

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

expuestos.

Por otro lado, el Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura también conservará una (1) copia de los proyectos ganadores, que servirá para los mismos fines señalados en el primer párrafo y para atender consultas de los interesados. No obstante, dichos documentos estarán disponibles por un término de doce (12) años contados a partir de la fecha de publicación de resultados de la correspondiente convocatoria.

En atención a lo anterior y de conformidad con la tabla de retención documental del PNE, es importante resaltar que la copia del proyecto ganador reposará en el Archivo de Gestión, es decir, disponible para consulta en las instalaciones del PNE por dos (2) años y en el Archivo Central se almacenará por diez (10) años, vencido el plazo, serán destruidos.

## CONSIDERACIONES GENERALES

- Los participantes que por razones ajenas a los Ministerios de TIC y de Cultura deseen retirar su postulación, podrán hacerlo en cualquier momento del proceso, solicitando explícitamente por escrito el retiro de su propuesta.
- No se concederán prórrogas para el desarrollo de los proyectos. Salvo casos de fuerza mayor o caso fortuito, debidamente probados por el ganador. Esta situación se deberá dar a conocer a los Ministerios de TIC y de Cultura, quienes deberán avalarla autorizando o negando expresamente la prórroga. Los proyectos se deben realizar en los tiempos establecidos por cada categoría a partir de la notificación del acto administrativo por parte del Ministerio de Cultura que designa a los ganadores y en ningún caso podrá superar la vigencia (2019).
- Cuando se compruebe que la información contenida en los documentos que componen la propuesta no es veraz o no corresponde con la realidad, se retirará al participante, siempre que la mencionada inconsistencia le hubiese permitido cumplir con un requisito de participación o mejorar la propuesta para efectos de la evaluación. No obstante, lo anterior, los Ministerios de TIC y de Cultura formularán denuncia penal ante las autoridades competentes, si hay lugar a ello.
- El giro de los recursos de coproducción a los ganadores está sujeto a:
  - La expedición del acto administrativo que designa a los ganadores.
  - La entrega completa por parte de los ganadores, de los documentos que solicite el Fondo TIC, en las fechas que se definan.
  - La disponibilidad de los recursos de acuerdo con el

Programa Anual de Caja –PAC– asignado al Fondo TIC.

- Para el caso de aquellos ganadores que por motivos de fuerza mayor o caso fortuito, ajenos a los Ministerios de TIC y de Cultura, hayan recibido algún monto por concepto de los recursos de coproducción correspondientes y no puedan ejecutar el proyecto aprobado por los jurados dentro de los términos establecidos, deberán renunciar por escrito a los recursos otorgados, reintegrar los recursos a la cuenta que establezca el Fondo TIC para tal fin, dentro de los treinta (30) días siguientes a la aceptación de la renuncia y remitir copia de la consignación al PNE y al Fondo TIC. En caso de no recibir el reintegro de los recursos en el plazo otorgado, los Ministerios de TIC, Cultura y el Fondo TIC harán exigible la póliza de cumplimiento, previo procedimiento administrativo y en el evento en que dicha garantía no cubra la totalidad del monto entregado se iniciará el cobro coactivo correspondiente.
- Para el caso de aquellos ganadores que por motivos de fuerza mayor o caso fortuito, ajenos a los Ministerios de TIC y de Cultura, no puedan recibir los recursos de coproducción correspondientes dentro del mes siguiente a la expedición de la ordenación del gasto por parte del FONTIC, el Fondo dará por terminado el compromiso de manera unilateral, mediante acto administrativo, sin perjuicio de hacer efectivas las garantías de ser el caso y de las acciones legales a que haya lugar y ejecutará los recursos.
- En caso de que un ganador incumpla con los compromisos asumidos en las fechas y condiciones establecidas en la presente convocatoria, los Ministerios de TIC y de Cultura lo requerirán mediante escrito dirigido al correo electrónico registrado en el formulario de participación y citará a una audiencia presencial o virtual para que suministre en dicha diligencia las explicaciones pertinentes, para lo cual deberá presentarse únicamente el representante legal de la persona jurídica. De manera simultánea se citará a la Aseguradora sobre el posible incumplimiento de su afianzado. De no atender dicho requerimiento dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes o no cumplir con los compromisos acordados, las entidades procederán a retirar los recursos de manera unilateral mediante acto administrativo, declarando su incumplimiento y solicitándole el reintegro de la totalidad de los recursos a la cuenta que establezca el Fondo TIC para tal fin dentro de los treinta (30) días siguientes de la notificación de dicho acto, junto con la remisión de la copia de la consignación al PNE y al Fondo TIC. En caso de no recibir el reintegro de los recursos en el plazo otorgado, los Ministerios de TIC y de Cultura agotarán el procedimiento administrativo coactivo correspondiente. Contra el acto administrativo que declara el incumplimiento precederá el recurso de reposición.
- Los ganadores que no cumplan a cabalidad con la entrega de los informes en los tiempos establecidos en cada categoría, quedarán

automáticamente inhabilitados para presentarse a las Convocatorias del Programa Nacional de Estímulos 2020, salvo casos de fuerza mayor o caso fortuito, debidamente acreditados ante los Ministerios de TIC y de Cultura.

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

## PROTECCIÓN DE DATOS (HABEAS DATA)

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

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

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

**Animatic.** Es la animación del *storyboard*. Se anima la secuencia narrativa propuesta en el *storyboard* (cuadro a cuadro). Generalmente se monta acorde a una banda sonora que contiene voces y música.

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

**Biblia Comercial.** Es el documento que recoge toda la información general de un proyecto, tanto para llevarlo a cabo, como para presentarlo a posibles compradores. Debe condensar en muy pocas páginas información como: descripción del proyecto, formato, perfil de personajes, universo y datos de contacto. Debe estar diseñado de una forma sencilla y atractiva para que atraiga a personas que no estén familiarizadas con el proyecto.

**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.

**Contenido Narrativo Transmedial:** Es uno de los contenidos que hacen parte de la **Estrategia Transmedial**<sup>17</sup>, el cuál será apoyado por la convocatoria.

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

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

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

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

---

<sup>17</sup> Ver glosario pp. 30-33

Gobierno Nacional a través del Ministerio TIC, y finalmente realizar seguimiento a los programas y proyectos que son objeto de financiación.

**Inédito.** Contenido que no ha sido producido, ni **distribuido al público**<sup>18</sup> en ningún medio de comunicación análogo o digital. Ninguno de los componentes del universo propuesto corresponde a un proyecto ya existente. La Muestra del Piloto o la versión alfa del Prototipo Funcional presentado a la Convocatoria CREA DIGITAL 2019 debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de otro desarrollo existente, ni es un contenido integrante de una **estrategia transmedial**<sup>19</sup> que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.

**Muestra del Piloto.** Es una muestra del piloto de la serie, de aproximadamente un (1) minuto de duración que permite conocer personajes, línea gráfica, montaje, diseño sonoro y fluidez de la animación. *Para esta convocatoria se definirá como el producto inicial para presentarse a la categoría de Coproducción para el Desarrollo de Series Digitales Animadas.*

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

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

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

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

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

---

<sup>18</sup> Ver glosario pp. 30-33

<sup>19</sup> Ver glosario pp. 30-33

funcionales para los usuarios.

**Versión Alfa.** Primera versión de un prototipo funcional **incompleto**, que se encuentra en estado de prueba. Para el caso de los juegos de video, permite conocer las mecánicas del juego, aunque no tenga el primer nivel desarrollado. *Para esta convocatoria se definirá como el producto inicial para presentarse a la Categoría de Coproducción para el Desarrollo de Juegos de Video.*

**Prototipo en Versión Beta.** Primera versión de un prototipo funcional **completo**, que se encuentra en estado de prueba para ser comercializado. Para el caso de los juegos de video, es la versión que aunque puede tener algunos errores, demuestra mecánicas de juego claras y controles y acciones completas. *Para esta convocatoria se definirá como el producto final a ser entregado en la Categoría de Coproducción para el Desarrollo de Juegos de Video, que debe estar entre diez (10) y quince (15) minutos de tiempo de juego.*

**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.

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

**Tráiler.** Producto audiovisual no mayor a noventa (90) segundos que presenta un resumen de un producto, en este caso animación o juego de video, de una forma atractiva y dinámica, para ser presentada a posibles compradores.

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

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

1. **Aplicaciones:** Herramientas informáticas que les permiten a los usuarios comunicarse, realizar trámites, entretenerse,

orientarse, aprender, trabajar, informarse y realizar una serie de tareas de manera práctica y desde distintos tipos de terminales como computadores, tabletas o celulares.

2. **Usuarios:** Los usuarios emplean las aplicaciones e indirectamente los servicios e infraestructura para consumir y producir información digital. Los usuarios en este ecosistema somos todos los que usamos Internet, telefonía celular o cualquier otro medio de comunicación digital.
3. **Infraestructura:** Corresponde a los elementos físicos que proveen conectividad digital. Algunos ejemplos son las redes de fibra óptica digital nacional, las torres de telefonía celular con sus equipos y antenas, y las redes de pares de cobre, coaxiales o de fibra óptica tendidas a los hogares y negocios.
4. **Servicios:** Los servicios ofrecidos por los operadores hacen uso de la infraestructura y permiten desarrollar la conectividad digital. Algunos ejemplos de servicios son el servicio de Internet, el servicio de telefonía móvil o el servicio de mensajes de texto (SMS).

## IV. CATEGORÍA I

### COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE VIDEO

<b>Fecha de apertura:</b>	30 de abril de 2019
<b>Fecha de cierre:</b>	31 de mayo de 2019
<b>Publicación de resultados:</b>	16 de agosto de 2019
<b>Cuantía:</b>	Se entregará un total de setecientos millones de pesos (\$700'000.000) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores a diez (10) ganadores
<b>Duración:</b>	Hasta el 30 de noviembre de 2019
<b>Contacto:</b>	<a href="mailto:comunicaciones@mincultura.gov.co">comunicaciones@mincultura.gov.co</a>

#### OBJETO

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas y económicas, para la coproducción de **Prototipos en versión Beta** de Juegos de Video **inéditos**<sup>20</sup> para plataformas de dispositivos móviles (Android y IOS) y Web, con fines culturales, educativos y comerciales.

Los proponentes deben tener en cuenta que los **Prototipos en versión Beta** de los juegos de video podrán ser distribuidos en tecno-centros, portales, bibliotecas, casas de cultura, bancos de contenidos y medios públicos, entre otros. El énfasis temático de los productos debe apuntarle a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes (Ver Anexo 5 *Lineamientos de la Dirección de Artes para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales*, páginas 69-70), difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

Esta convocatoria está dirigida a entidades o empresas que requieran apoyo financiero para desarrollar un **Prototipo en versión Beta** de un Juego de Video que esté en fase de formulación terminada, es decir, que cuente con el documento de diseño del juego *-Project Design Document-*<sup>21</sup> y una **versión Alfa del prototipo funcional** de este.

Los juegos de video 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.

---

<sup>20</sup> Ver glosario, pp. 30-33

<sup>21</sup> Ver glosario, pp. 30-33

Los participantes de esta convocatoria deberán contemplar la realización de por lo menos una **Prueba con Consumidores**<sup>22</sup>, ya sea que se contrate con una entidad acreditada, o que se realice con sus propios insumos.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

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

## DOCUMENTOS REQUERIDOS

### ADMINISTRATIVOS

Remitirse a los requisitos generales de participación (páginas 9-29).

### PARA EL JURADO

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

**Nota:** La copia digital debe ser organizada adjuntando los archivos de la forma descrita en el Anexo 2: Protocolo de envío de documentos digitales (ver página 60).

1. **Ficha del proyecto**<sup>23</sup> correctamente diligenciada (Ver Anexo A, *Ficha del proyecto Categoría I: Coproducción para el Desarrollo de Juegos de Video*, páginas 40-41). **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica, no se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
2. **Prototipo en Versión Alfa.** Debe ser **funcional**. No se aceptarán **prototipos** publicados o almacenados en cualquier tipo de servicio de Internet. El prototipo debe mostrar la mecánica de la interfaz del producto y debe dar una idea de cómo espera verse el producto una vez esté terminado, acorde y coherente con lo escrito en el Anexo A. Debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de otro desarrollo existente, ni es un contenido integrante de una estrategia *transmedia* que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.
3. **Registro audiovisual de la Versión Alfa.** Se debe enviar un

---

<sup>22</sup> Ver glosario, pp. 30-33

<sup>23</sup> Ver glosario, pp. 30-33

registro de la pantalla del juego de video mientras este es manipulado por un usuario, en formato.mp4.

4. **Requerimientos técnicos especiales.** En caso de requerirse *software* o equipamiento especial, para la correcta visualización y escucha del prototipo, el participante deberá proporcionar los elementos necesarios para que el jurado pueda evaluar el trabajo. El equipamiento será devuelto a solicitud del participante una vez finalizado el trabajo del jurado, dentro del plazo estipulado en las condiciones de esta convocatoria.
5. **Cronograma general** (Ver Anexo 3: *Modelo de cronograma*, página 61): Hasta dos (2) meses, contados a partir de la notificación de los resultados, para presentar la primera versión mejorada del juego que se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y hasta un (1) mes más para labores de ajustes del juego, luego de haber realizado la **Prueba con Consumidores** que debe estar incluida también en el cronograma. Y hasta quince (15) días para la entrega final del proyecto a los Ministerios.
6. **Presupuesto general desglosado** (Ver Anexo 4: *Modelo de presupuesto*, páginas 62-68): 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, (**con excepción del valor de los honorarios del Tutor**, los cuales siempre deben ser tenidos en cuenta). El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información sobre:
  - a. Inversión propia en la etapa de planeación.
  - b. Materiales e insumos.
  - c. Costo del recurso humano que intervendrá.
  - d. Monto solicitado para la coproducción.
  - e. Monto tutor, entre el 3,5 y el 5% al mes, del valor de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

También con las condiciones de infraestructura del **Ecosistema Digital colombiano**.

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

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

## DERECHOS DE LOS GANADORES

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

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

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

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

## DEBERES DE LOS GANADORES

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

En caso en que los proyectos ganadores, lleguen una etapa de producción, ya sea con recursos propios del ganador, o de terceros, se debe dar crédito a los Ministerios especificando que por medio del apoyo de estos y de los recursos

otorgados en la convocatoria *Crea Digital 2019* se dio inicio al proyecto.

### ENTREGABLES FINALES:

- Archivos ejecutables del prototipo del juego de video en Apk.y e IOS.
- Versión del prototipo del juego de video en Html 5.
- Link que dé cuenta que la versión beta del juego de video fue subida a alguna tienda o plataforma de *game test*.
- *Game Design*.
- *Trailer* de máximo noventa (90) segundos.



## ANEXO A: FICHA DEL PROYECTO

### CATEGORÍA I: COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE VIDEO



El futuro  
es de todos

Gobierno  
de Colombia

#### Título del juego de video

#### Persona jurídica que presenta el proyecto

#### Resumen ejecutivo del proyecto

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

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

#### Target y propósito público

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

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

#### Antecedentes y originalidad del juego de video

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

**Extensión:** máximo una (1) página.

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

Desarrolle en este campo los siguientes elementos:

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

**Extensión:** máximo ocho (8) páginas.

### Objetivos de los recursos de coproducción

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

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

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

### Propuesta técnica o plan de producción

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

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

### Soportes de avance o tracción (opcional)

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

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

### Estrategias de comercialización

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

**Extensión:** máximo una (1) página.

### Equipo de trabajo

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

**Extensión:** máximo una (1) página.

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

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

## V. CATEGORÍA II

### COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE CONTENIDOS TRANSMEDIALES

<b>Fecha de apertura:</b>	30 de abril de 2019
<b>Fecha de cierre:</b>	31 de mayo de 2019
<b>Publicación de resultados:</b>	16 de agosto de 2019
<b>Cuantía:</b>	Se entregará un total de trescientos millones de pesos (\$300'000.000) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores a diez (10) ganadores
<b>Duración:</b>	Hasta el 30 de noviembre de 2019
<b>Contacto:</b>	<a href="mailto:comunicaciones@mincultura.gov.co">comunicaciones@mincultura.gov.co</a>

#### OBJETO

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas, creativas y económicas, para la coproducción de un **piloto o prototipo funcional** de un contenido narrativo transmedial, sobre temáticas culturales o educativas. Se buscan **estrategias transmediales** con altos estándares de diseño, desarrollo e interactividad, que resulten pertinentes para el **Ecosistema Digital colombiano**<sup>24</sup> y que puedan además conquistar mercados internacionales.

Los contenidos interactivos deben ser diseñados para ser usados con propósitos culturales y educativos, El énfasis temático de la estrategia y por ende del contenido particular, puede apuntar a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes (Ver Anexo 5 *Lineamientos de la Dirección de Artes para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales*, páginas 69-70), difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

Esta convocatoria está dirigida a entidades o empresas que requieran apoyo financiero para desarrollar estrategias de comunicación multiplataforma y colaborativas en las que se involucre al usuario con una nueva experiencia, que expandan y ofrezcan lecturas y usos diferentes, que integren las especificidades de Internet y/o de otros medios digitales o analógicos. Que propongan la sinergia entre elementos digitales y elementos tangibles (*hardware*, interactividad con usuarios, conjunción con escenarios del mundo analógico, etc.). Se trata de un espacio de creación abierto a cualquier tipo de proyecto.

Las estrategias propuestas deben estar en fase de formulación completa y

---

<sup>24</sup> Ver glosario, pp. 30-33

requerir apoyo financiero para coproducir el piloto o prototipo funcional del *contenido narrativo transmedial propuesto*<sup>25</sup>. Deben además contar con las bases conceptuales y técnicas del documento de diseño **-Project Design Document-**<sup>26</sup> (ver Glosario, página 31) y los soportes de la fase de diseño (bocetos, maquetas, mapas de arquitectura, recursos gráficos, entre otros) del proyecto.

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.

Los participantes de esta convocatoria deberán contemplar la realización de por lo menos una **Prueba con Consumidores**, ya sea que se contrate con una entidad acreditada, o que se realice con sus propios insumos.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y específicamente, en la presente categoría, entidades o empresas que propongan contenidos narrativos transmediales innovadores, en fase de formulación completa, con el documento de diseño **-Project Design Document-** y con las evidencias sobre dicha fase. Las entidades o empresas deben además estar en condiciones de coproducir el piloto o el prototipo funcional y demostrar su experiencia en el desarrollo de proyectos interactivos.

## DOCUMENTOS REQUERIDOS

### ADMINISTRATIVOS

Remitirse a los requisitos generales de participación (páginas 9-29).

### PARA EL JURADO

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

**Nota:** La copia digital debe ser organizada adjuntando los archivos de la forma descrita en el Anexo 2: Protocolo de envío de documentos digitales (ver página 60).

1. **Ficha del proyecto**<sup>27</sup> totalmente diligenciada (Ver Anexo B, *Ficha del proyecto Categoría II: Coproducción para el desarrollo de contenidos transmediales*, páginas 48-50). **La ficha presentada debe**

---

<sup>25</sup> El prototipo de este contenido es el que recibirá los recursos para su producción. Debe ser uno solo seleccionado por el proponente del total que conforman la estrategia transmedial.

<sup>26</sup> Ver glosario, pp. 30-33

<sup>27</sup> Ver glosario, pp. 30-33

**corresponder a esta categoría específica, no se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**

2. 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 30).
3. **Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto**, que deberá entregarse en un dispositivo de almacenamiento o en una URL pública o no listada desde donde se pueda utilizar o descargar los archivos necesarios para dar cuenta del proyecto en su fase de diseño. Para tal fin se puede valer de cualquier servicio o herramienta de transferencia de archivos o de alojamiento en un directorio accesible (servidor propio o servicio en la nube). Entre los soportes de esta categoría es obligatorio que se incluyan elementos sobre la arquitectura de información y de navegación de las plataformas relacionadas. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes, bocetos, maquetas, mapas recursos gráficos y audiovisuales u otros elementos a juicio del participante.
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 3: *Modelo de cronograma*, página XX): Hasta dos (2) meses, contados a partir de la notificación de los resultados, para presentar la primera versión del contenido multimedial que se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y hasta un (1) mes más para labores de ajustes del contenido multimedial, luego de haber realizado la **Prueba con Consumidores** que debe estar incluida también en el cronograma. Y hasta quince (15) días para la entrega final del proyecto a los Ministerios.
6. **Presupuesto general desglosado** (Ver Anexo 4: *Modelo de presupuesto*, páginas 62-68): 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, **(con excepción del valor de los honorarios del Tutor**, los cuales siempre deben ser tenidos en cuenta). El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información sobre:
  - a. Inversión propia en la etapa de planeación.
  - b. Materiales e insumos.
  - c. Costo del recurso humano que intervendrá.
  - d. Monto solicitado para la coproducción.
  - e. Monto tutor: entre el 3,5% y el 5%, al mes, del valor del premio otorgado (incluidos impuestos y retenciones de ley).

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

**Solidez y calidad.** Evalúa la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, y la coherencia entre sus alcances, el cronograma, y el presupuesto. 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.

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

## DERECHOS DE LOS GANADORES

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

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

obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

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

- Un segundo desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) del total del aporte del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos: informe parcial de actividades y avances; presupuesto original y/o presupuesto ajustado, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas y siendo esta la última oportunidad para efectuar un cambio en el presupuesto; carta del tutor en la que avale tanto el informe de actividades y avances, como el presupuesto ajustado; certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.
- Un tercer y último desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) del total del aporte del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos: informe de actividades y avances a la fecha que incluye un ejecutable del contenido *offline* o una muestra en estado casi terminado del contenido en una URL pública o no listada desde donde se pueda utilizar y que demuestre que el producto es funcional; solo en el caso en que el producto no pueda cumplir estas características se deberá anexar un registro audiovisual de la experiencia de un usuario con **el contenido narrativo transmedial**, último presupuesto aprobado por el tutor, correspondiente al entregado para el segundo desembolso; carta del tutor en la que se avale informe de actividades y avances a la fecha; informe financiero de los recursos desembolsados a la fecha, con los respectivos soportes; certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

## DEBERES DE LOS GANADORES

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

el ítem **ENTREGABLES** de la ficha del proyecto, en un dispositivo de almacenamiento, además de relacionar las instrucciones de uso e instalación y los directorios de descarga, de acceso o instalación pertinentes, tales como plataformas web, *markets* o *stores*, aspecto a considerar en la destinación presupuestal del proyecto. En caso en que los proyectos ganadores, lleguen una etapa de producción, ya sea con recursos propios del ganador, o de terceros, se debe dar crédito a los Ministerios especificando que por medio del apoyo de estos y de los recursos otorgados en la convocatoria *Crea Digital 2019* se dio inicio al proyecto.



## ANEXO B: FICHA DEL PROYECTO

### CATEGORÍA II: COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE CONTENIDOS TRANSMEDIALES



El futuro  
es de todos

Gobierno  
de Colombia

#### Título del proyecto

#### Persona jurídica que presenta el proyecto

#### Resumen ejecutivo del proyecto

Escriba la sinopsis tanto de la **estrategia como del contenido narrativo transmedial** a desarrollar; se trata de una descripción general en que explique la idea central o concepto en que está sustentado y el problema o necesidad que la propuesta busca atender.

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

#### Target y propósito público

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

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

#### Motivación de su propuesta y fundamentos conceptuales

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

**Extensión:** máximo una (1) página.

#### Antecedentes y originalidad del proyecto

Indicar si existen antecedentes locales e internacionales del tipo de *estrategia transmedial* 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 estrategia narrativa transmedial en el horizonte tecnológico y en el contexto socio-cultural y de infraestructura en el que se inscriben los usuarios modelo o público objetivo del aplicativo. Describa también la etapa de desarrollo en la que se encuentra el proyecto.

**Extensión:** máximo una (1) página.

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

Desarrolle en este campo los siguientes elementos:

- Concepto del proyecto. Descripción general y relación de los medios y escenarios a los que va dirigido.
- Descripción narrativa completa, si el proyecto incluye este componente (personajes: biblia, objetivos de los personajes principales, historia, etc.).
- 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). 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.

**Extensión:** máximo ocho (8) páginas.

### Objetivos de los recursos de coproducción

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

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

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

### Propuesta técnica o plan de producción

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

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

### Soportes de avance o tracción (opcional)

En caso que el piloto o el prototipo hayan sido puestos 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 contenido transmedial, comentarios de usuarios, o cualquier otro método que haya sido usado para probar su éxito).

### Entregables

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

**Extensión:** máximo una (1) página.

### Estrategia de comercialización

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

**Extensión:** máximo una (1) página.

### Equipo de trabajo

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

**Extensión:** máximo una (1) página.

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

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

## VI. CATEGORÍA III

### COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE SERIES DIGITALES ANIMADAS

<b>Fecha de apertura:</b>	30 de abril de 2019
<b>Fecha de cierre:</b>	31 de mayo de 2019
<b>Publicación de resultados:</b>	16 de agosto de 2019
<b>Cuantía:</b>	Se entregará un total de mil millones de pesos (\$1.000.000.000) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores a diez (10) ganadores
<b>Duración:</b>	Hasta el 30 de noviembre de 2019
<b>Contacto:</b>	<a href="mailto:comunicaciones@mincultura.gov.co">comunicaciones@mincultura.gov.co</a>

#### OBJETO

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas y económicas, para la coproducción de pilotos de series de animación **inéditas**<sup>28</sup>, basadas en técnicas digitales con una duración entre siete (7) y once (11) minutos.

Los proponentes deben tener en cuenta que los pilotos de las series de animación podrán ser distribuidas con propósitos culturales y educativos en escenarios y canales de circulación de índole pública como centros educativos beneficiarios del programa Computadores para Educar, casas de cultura, bibliotecas, tecno-centros, portales web, televisión pública, entre otros. El énfasis temático de los productos debe apuntar a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes (Ver Anexo 5 *Lineamientos de la Dirección de Artes para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales*, páginas 69-70), difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

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

Esta convocatoria busca que los animadores puedan producir series en distintos formatos, para diversas plataformas acordes al **Ecosistema Digital colombiano**. Los proyectos propuestos no pueden contener imágenes o mensajes que puedan perjudicar el desarrollo físico, mental o moral de los menores, ni que fomenten la violencia, el odio, el desprecio o la discriminación por motivos de nacimiento, etnia, sexo, religión, nacionalidad, opinión o cualquier

---

<sup>28</sup> Ver glosario pp. 30-33

otra circunstancia.

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

Los participantes de esta convocatoria deberán contemplar la realización de por lo menos una **Prueba con Consumidores**, ya sea que se contrate con una entidad acreditada, o que se realice con sus propios insumos.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

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

## DOCUMENTOS REQUERIDOS

### ADMINISTRATIVOS

Remitirse a los requisitos generales de participación (páginas 9-29).

### PARA EL JURADO

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

*Nota:* La copia digital debe ser organizada adjuntando los archivos de la forma descrita en el *Anexo 2: Protocolo de envío de documentos digitales (ver página 60)*.

1. **Ficha del proyecto**<sup>29</sup> totalmente diligenciada: (Ver Anexo C Ficha del Proyecto, Categoría III: Coproducción para el desarrollo de series digitales animadas, páginas 55-56): **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica, no se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
2. **Muestra del Piloto:** Un (1) minuto de animación finalizado del piloto de la serie, que dé cuenta por lo menos de la línea gráfica y el movimiento de los personajes, etc. Debe haber sido producido por el proponente del proyecto. Sólo se aceptará la muestra de los pilotos en dispositivos físicos como memorias USB o discos, que deben anexarse también a las copias impresas. Deben presentarse en formato **.mp4** y no se aceptarán muestras de

---

<sup>29</sup> Ver glosario pp. 30-33

- pilotos publicados o alojados en cualquier tipo de servicio de Internet. La muestra del piloto debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de otro desarrollo existente, ni es un contenido integrante de una **estrategia transmedial** que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.
3. **Cronograma general** (Ver Anexo 3: *Modelo de cronograma*, página 61): Hasta dos (2) meses contados a partir de la notificación de los resultados, para presentar avances del piloto, que se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y luego de ello hasta un (1) mes más para labores de ajustes, luego de haber realizado la **Prueba con Consumidores** que debe estar incluida también en el cronograma. Y hasta quince (15) días para la entrega final del proyecto a los Ministerios.
  4. **Presupuesto general desglosado** (Ver Anexo 4: *Modelo de presupuesto*, páginas 62-68): 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, (**con excepción del valor de los honorarios del Tutor**, los cuales siempre deben ser tenidos en cuenta). El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información detallada sobre:
    - a. Inversión propia antes de la coproducción.
    - b. Materiales e insumos.
    - c. Recursos humanos que intervendrán.
    - d. Monto solicitado para la coproducción.
    - e. Monto tutor: entre el 3% y el 4%, al mes, del valor de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

**Pertinencia.** Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta y el uso creativo de la tecnología. Evalúa si los contenidos de la serie son útiles e interesantes para las audiencias y plataformas pretendidas con base en la información entregada, de acuerdo con los objetivos y propósitos públicos de esta convocatoria. Evalúa también su coherencia con las condiciones de infraestructura del **Ecosistema Digital colombiano**.

**Solidez y calidad.** Evalúa la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, la coherencia entre los alcances del proyecto, el cronograma, y el

presupuesto. Evalúa el atractivo de la propuesta narrativa, es decir, si los contenidos entregados en los guiones, escaletas y demás soportes de la serie son atractivos, necesarios, trascendentes y de calidad. Así mismo, se evalúa en este punto el atractivo de la propuesta audiovisual, es decir, si la forma en que son expresados los contenidos es clara. Finalmente, evalúa si el aporte del contenido y su forma audiovisual son novedosos dentro de la oferta de series similares.

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

## DERECHOS DE LOS GANADORES

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

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

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

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

- Un segundo desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) del total del aporte del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos: informe parcial de actividades y avances; presupuesto original y/o presupuesto ajustado, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas y siendo esta la última

oportunidad para efectuar un cambio en el presupuesto; carta del tutor en la que avale tanto el informe de actividades y avances, como el presupuesto ajustado; certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

- Un tercer y último desembolso equivalente al treinta por ciento (30%) del total del aporte del Fondo TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos: informe de actividades y avances a la fecha que dé un ejecutable del contenido *offline* que debe demostrar que el producto es funcional; último presupuesto aprobado por el tutor, correspondiente al entregado para el segundo desembolso; carta del tutor en la que se avale informe de actividades y avances a la fecha; informe financiero de los recursos desembolsados a la fecha, con los respectivos soportes; certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

## DEBERES DE LOS GANADORES

Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores deberán entregar los productos relacionados en **ENTREGABLES FINALES** en un (1) disco duro con entrada USB3 y/o *Firewire* de 800 en formatos HD y SD.

En caso en que los proyectos ganadores lleguen a una etapa de producción, ya sea con recursos propios del ganador o de terceros, se debe dar crédito a los Ministerios especificando que por medio del apoyo de estos y de los recursos otorgados en la convocatoria Crea Digital 2019 se dio inicio al proyecto.

## ENTREGABLES FINALES:

- Piloto de la serie animada entre siete (7) a once (11) minutos de duración en formato HD. Formato .Mov- Codec .Pro res 442.
- Piloto de la serie animada entre siete (7) a once (11) minutos de duración en formato SD. Formato .mp4 - Codec .H264.
- *Trailer* de noventa (90) segundos realizado según indicaciones del asesor.



## ANEXO C: FICHA DEL PROYECTO

### CATEGORÍA III: COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE SERIES DIGITALES ANIMADAS



El futuro  
es de todos

Gobierno  
de Colombia

#### Título del proyecto

#### Técnica de animación

Indique en qué técnica de animación está basada la serie.

#### Persona jurídica que presenta el proyecto

#### Resumen ejecutivo del proyecto

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

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

#### Target y propósito público

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

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

#### 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.

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

Desarrolle en este campo los siguientes elementos:

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

## Objetivos de los recursos de coproducción

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

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

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

## Propuesta técnica o plan de producción

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

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

## Soportes de avance o tracción (opcional)

En caso en que la **Muestra del Piloto** haya sido puesta 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 comercialización

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

**Extensión:** máximo una (1) página.

## Equipo de trabajo

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

**Extensión:** máximo una (1) página.

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

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



ANEXO 1:  
FORMULARIO DE PARTICIPACIÓN 2019



El futuro  
es de todos

Gobierno  
de Colombia

**FORMULARIO DE PARTICIPACIÓN PERSONAS JURÍDICAS  
CONVOCATORIA CREA DIGITAL 2019 – MINISTERIOS DE TIC Y DE CULTURA**

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

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

Categoría: \_\_\_\_\_

Título del contenido: \_\_\_\_\_

**Información general**

Nombre / Razón Social: \_\_\_\_\_

NIT: \_\_\_\_\_ Naturaleza: Pública Privada

Departamento: \_\_\_\_\_ Ciudad/municipio: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

Número telefónico: \_\_\_\_\_ Número celular: \_\_\_\_\_

Correo electrónico: \_\_\_\_\_

Página web: \_\_\_\_\_

**Información representante legal**

Nombres y apellidos: \_\_\_\_\_

Tipo de identificación: C.C C.E Pasaporte

Número: \_\_\_\_\_ Lugar de expedición: \_\_\_\_\_

Número telefónico: \_\_\_\_\_ Número celular: \_\_\_\_\_

Correo electrónico: \_\_\_\_\_

**Información del contacto en la entidad**

(Si el contacto es el Representante Legal por favor deje este espacio en blanco)

Nombres y apellidos: \_\_\_\_\_

Número telefónico: \_\_\_\_\_ Número celular: \_\_\_\_\_

Correo electrónico: \_\_\_\_\_

Las notificaciones y comunicaciones por parte de los Ministerios de TIC y de Cultura se realizarán al correo electrónico registrado en este formulario. Asegúrese de escribirlo de manera clara y correcta.

**Otra información**

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

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Declaro que no tengo inhabilidad o incompatibilidad para participar en la Convocatoria Crea Digital 2019 de los Ministerios de TIC y de Cultura y que he leído los requisitos generales y específicos de participación de la categoría en la cual participo. Autorizo a los Ministerios de TIC y de Cultura para que las copias del proyecto o la obra de mi propiedad que no sean reclamadas durante el mes siguiente a la expedición del acto administrativo que acredita a los ganadores, sean destruidas y para que una (1) de las copias repose en el archivo del Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura. Con la presentación de esta obra o proyecto manifiesto que conozco y acepto todos los requerimientos que se derivan de la convocatoria, incluidas las obligaciones que me correspondan en caso de resultar ganador.

#### **Autorización de uso**

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

La presente autorización se entiende concedida a título gratuito y podrá ser utilizada a nivel nacional e internacional mediante el otorgamiento de una licencia de uso no exclusiva por el máximo tiempo que determine la ley 1915 de 2018 sobre el proyecto entregado para la convocatoria y las actualizaciones que del producto final se realicen; esta no cubrirá nuevas versiones, mayor número de piezas o secuelas y productos derivados en otros soportes o formatos del proyecto ganador, por medio de los programas e instituciones definidos por los Ministerios de TIC y de Cultura. Por virtud de este documento el autor garantiza que es propietario integral de los derechos de explotación de la(s) obra(s) y, en consecuencia, puede autorizar su utilización, por no tener ningún tipo de gravamen, limitación o disposición. En todo caso, responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a los Ministerios de TIC y de Cultura.

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

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

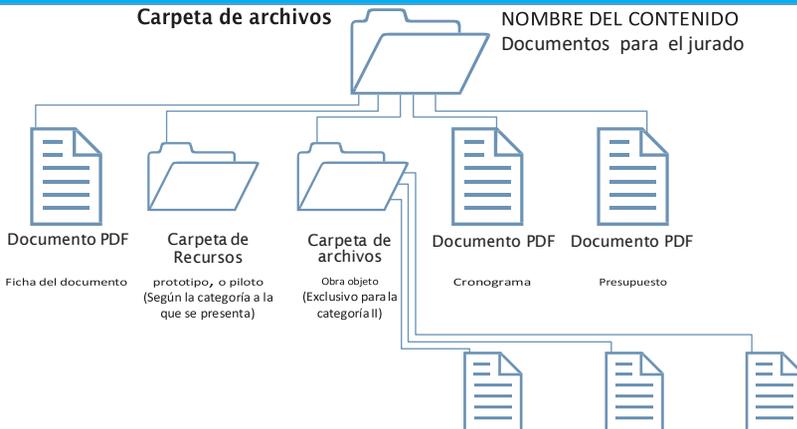
Documento de identificación No. \_\_\_\_\_

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



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

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



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

### Formato .mp4

#### Emisión 0.

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

#### Emisión 1.

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

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





Cordial Saludo.

Gracias por participar en CREA DIGITAL 2019.

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

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

### 1. Planeación o reproducción

Es la etapa en donde usted formuló el proyecto. Aquí se relacionan los costos de las actividades realizadas para formularlo y hacer el **Prototipo Alfa, Muestra del Piloto o Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto** (según la categoría en la que se participe), actividades como investigación, formulación del proyecto, alquiler de equipos, recurso humano, gastos logísticos, adquisición de licencias y derechos de autor, etc. En resumen, en esta parte del formato el jurado debe saber cuánto invirtió la empresa participante para poder presentarse bajo las condiciones de *Crea Digital 2019*. Por tratarse de actividades previas a la participación en esta convocatoria, esta inversión se tomará como aporte de la empresa a la contrapartida. Estos gastos han sido ya ocasionados y no se deducen de los recursos que se

puedan obtener.

**RECURSO HUMANO:** En este rubro se desea saber cómo estuvo conformado su grupo de trabajo, cuántas personas participaron y el tiempo invertido para llegar a concretar la propuesta y su respectivo **Prototipo Alfa, Muestra del Piloto o Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto**. No relacione aquí, cargos como mensajero, secretarías o demás personal de apoyo administrativo que hace parte de los gastos fijos y el normal funcionamiento de su empresa.

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

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

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

## 2. Desarrollo o producción

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

**Design Document**” en cuanto a entregables y objetivos de uso de los recursos de coproducción.

**RECURSO HUMANO:** En este rubro se desea saber cómo conformará su grupo de trabajo, cuántas personas participarán y el tiempo que invertirá para producir el contenido prometido. Se quiere ver claramente que la proporción eficiente entre capacidad y carga, corresponda a la propuesta técnica y el plan de producción. También, conocer la disposición para contratar asesores externos que colaboren con la mejora del producto. No relacione aquí, cargos como mensajero, secretarias o demás personal de apoyo administrativo que hace parte de los gastos fijos y el normal funcionamiento de su empresa.

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

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

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

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

## **Circulación**

Es la etapa en donde se pone en práctica la estrategia para circular el

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

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

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

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

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

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

**OTROS:** Dé cuenta de la inversión que hará en medios de comunicación para circular y difundir su contenido, como radio, Internet, prensa, BTL, etc. También relacione la inversión que hará en *software* y aplicaciones de posicionamiento como Adwords, Bing Ads, Ads Facebook o webmarketing.





RUBRO	NOMBRE ITEM	DESCRIPCION	VALOR UNITARIO	CANTIDAD	TIEMPO	VALOR TOTAL	APORTE SUBVOCATORIA (MINTe - Mincultura)	APORTE CO-PRODUCCION (Contratante/usuario)
RECURSOS HUMANOS						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
SUBTOTAL RECURSOS HUMANOS						\$-	\$-	\$-
HARDWARE						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
SUBTOTAL HARDWARE						\$-	\$-	\$-
SOFTWARE						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
SUBTOTAL SOFTWARE						\$-	\$-	\$-
OTROS						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
						\$-	\$-	\$-
SUBTOTAL OTROS						\$-	\$-	\$-
VALOR TOTAL PROYECTO						\$-	\$-	\$-



## ANEXO 5: LINEAMIENTOS DE LA DIRECCIÓN DE ARTES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA FORMACIÓN, INVESTIGACIÓN, CREACIÓN Y CIRCULACIÓN DE LA MÚSICA, EL TEATRO, EL CIRCO, LA DANZA Y LAS ARTES VISUALES



El futuro  
es de todos

Gobierno  
de Colombia

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

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

- **Área de teatro y circo**, tiene como misión fortalecer las condiciones para que el ejercicio de la práctica teatral y circense se desarrolle de manera incluyente, diversa y accesible, a través de estímulos y apoyos, que consoliden el teatro y el circo en todo el territorio nacional. Por lo anterior, se hace necesario reconocer la aplicación de las nuevas tecnologías para el desarrollo de la creación, circulación, apropiación y gestión en el teatro, el circo y el performance.
- Para el Programa de **Primera Infancia de la Dirección de Artes** es importante garantizar el acceso y disfrute de los contenidos culturales para los niños y sus cuidadores. Como herramienta para brindar este acceso, se ha creado la estrategia digital de cultura y primera infancia, con dos plataformas **Maguare**<sup>30</sup> y **Maguaed**<sup>31</sup>, donde los niños y cuidadores pueden disfrutar de más de 500 contenidos culturales para primera infancia y donde los cuidadores pueden conocer y compartir sus experiencias. Es por ello, que buscamos contenidos que ayuden a fortalecer estas plataformas con proyectos interactivos e innovadores que acerquen e involucren a nuestros niños a contenidos de calidad.
- Desde el **Área de Música** se fomenta la conformación y consolidación de escuelas de música en todos los municipios del país, promoviendo la educación musical de niños y jóvenes, la actualización y profesionalización de intérpretes, organización comunitaria, diálogo intergeneracional, afirmación de la creatividad y la personalidad cultural de cada contexto. Para esto se hacen necesario herramientas digitales que potencialicen los programas de formación, orientados a

<sup>30</sup> <https://maguare.gov.co/>

<sup>31</sup> <https://maguaed.gov.co/>

las Escuelas Municipales de Música.

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



# CREA DIGITAL 2019



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

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

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