



The logo features a stylized red arch above the text 'CREA DIGITAL' in blue. The arch is composed of three segments: a vertical bar on the left, a vertical bar in the center, and a vertical bar on the right, all connected by curved lines. Below the main text, the year '2021' is written in a large, bold, blue font.

CREA DIGITAL

2021

**TÉRMINOS DE REFERENCIA
CONVOCATORIA CREA DIGITAL 2021**

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

MINISTERIO DE CULTURA



©2021, MIN TIC, MINISTERIO DE CULTURA, COLOMBIA
GRUPO DE FOMENTO Y ESTÍMULOS A LA CREACIÓN, A LA INVESTIGACIÓN, A LA ACTIVIDAD ARTÍSTICA Y CULTURAL

MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

Karen Cecilia Abudinen Abuchaibe
Ministra de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

Germán Camilo Rueda Jiménez
Viceministro de Transformación Digital

Adriana Vanessa Meza Consuegra
Secretaria General

Dina María Rodríguez Andrade
Directora de Economía Digital

MINISTERIO DE CULTURA

Pedro Felipe Buitrago Restrepo
Ministro de Cultura

Adriana Padilla Leal
Viceministra de Creatividad y Economía Naranja

José Ignacio Argote López
Viceministro de Fomento Regional y Patrimonio

Julián David Sterling Olave
Secretario General

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

Teresa Loayza Sánchez
Coordinadora Grupo de Comunicación y Medios Interactivos
Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos

Nidia Piedad Neira Sosa
Coordinadora Grupo Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural

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

creadigital@mincultura.gov.co

Calle 9 No. 8-31
Teléfono 3424100 Ext. 5038
<http://www.mincultura.gov.co>

Síguenos en Twitter y Facebook
Dudas Fechas Claves Otras



@diraudiovisual



@AudiovisualesMincultura

Índice

1	PRESENTACIÓN	4
2	IMPACTO ESPERADO	4
3	CATEGORÍA PERTENENCIA ÉTNICA	6
3.1	PRESENTACIÓN CATEGORÍA	7
3.2	REQUISITOS GENERALES DE PARTICIPACIÓN	7
3.3	PROCESO PARA PARTICIPAR	9
3.4	PROCESO DE SELECCIÓN Y EVALUACIÓN	13
3.5	JURADO	15
3.6	VERIFICACIÓN DE INHABILIDADES, INCOMPATIBILIDADES O PROHIBICIONES	18
3.7	PUBLICACIÓN DE RESULTADOS	18
3.8	OTORGAMIENTO DE LOS RECURSOS	19
3.9	GANADORES	21
3.10	TUTOR	24
3.11	OTRAS CONSIDERACIONES	25
3.12	REQUISITOS ESPECÍFICOS DE PARTICIPACIÓN	28
	ANEXOS	37
4	CATEGORÍAS DE DESARROLLO	38
4.1	PRESENTACIÓN CATEGORÍAS DE DESARROLLO	39
4.2	REQUISITOS GENERALES DE PARTICIPACIÓN	39
4.3	PROCESO PARA PARTICIPAR	41
4.4	PROCESO DE SELECCIÓN Y EVALUACIÓN	46
4.5	JURADO	48
4.6	VERIFICACIÓN DE INHABILIDADES, INCOMPATIBILIDADES O PROHIBICIONES	51
4.7	PUBLICACIÓN DE RESULTADOS	51
4.8	OTORGAMIENTO DE LOS RECURSOS	52
4.9	GANADORES	54
4.10	TUTOR	57
4.11	OTRAS CONSIDERACIONES	58
4.12	REQUISITOS ESPECÍFICOS DE PARTICIPACIÓN	62
	ANEXOS	79
5	CATEGORÍAS DE REALIZACIÓN	80
5.1	PRESENTACIÓN CATEGORÍAS DE REALIZACIÓN	81
5.2	REQUISITOS GENERALES DE PARTICIPACIÓN	81
5.3	PROCESO PARA PARTICIPAR	84
5.4	PROCESO DE SELECCIÓN Y EVALUACIÓN	89
5.5	JURADO	91
5.6	VERIFICACIÓN DE INHABILIDADES, INCOMPATIBILIDADES O PROHIBICIONES	93
5.7	PUBLICACIÓN DE RESULTADOS	94
5.8	OTORGAMIENTO DE LOS RECURSOS	94
5.9	GANADORES	97
5.10	TUTOR	100
5.11	OTRAS CONSIDERACIONES	101
5.12	REQUISITOS ESPECÍFICOS DE PARTICIPACIÓN	104
	ANEXOS	124
6	GLOSARIO	125

1 Presentación

Desde el año 2012 a la fecha, los Ministerios de Cultura (Mincultura) y Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) de Colombia, han venido desarrollando la convocatoria **Crea Digital**, con el objetivo de fomentar procesos de desarrollo y producción de contenidos digitales desde las micro, pequeñas y medianas empresas del sector de las industrias digitales creativas y culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de software, la producción de contenidos interactivos o la comunicación en todas sus acepciones, para adelantar la coproducción de contenidos digitales con potencial comercial y énfasis cultural y/o educativo, con una narrativa dirigida al entretenimiento¹, para el fomento de la cultura, la lectoescritura y la apropiación de las tecnologías de la información y las comunicaciones, en las categorías de series de animación, juegos de video, transmedia, libros digitales interactivos (e-books), entre otras.

En este año 2021, **Crea Digital** en su décima versión dará continuidad a las categorías que tradicionalmente se han desarrollado en los últimos años, así como a las categorías que se lanzaron en 2020: “Pertenencia Étnica”, Realización de Series Animadas Digitales y Realización de Videojuegos y, teniendo en cuenta el éxito y acogida de las categorías de Realización, para esta versión se lanza la Categoría Realización de Contenidos Transmedia, que se enfoca en el fortalecimiento de la industria creativa digital del país mediante el otorgamiento de estímulos para la producción de contenidos digitales a empresas de la industria que tengan propuestas comerciales definidas, con el fin de que estas cuenten con un socio estratégico que garantice su producción, comercialización y circulación.

2 Impacto Esperado

El acompañamiento liderado por ambos Ministerios se plantea a modo de coproducción, en tanto apunta al trabajo en conjunto con los creadores de contenidos del país. Esto implica realizar una serie de actividades para la producción y circulación de los productos que vinculan la disposición de recursos económicos, talento humano, capital de conocimiento y capacidad técnica y operativa de los creadores, como una contribución fundamental necesaria y complementaria a los aportes económicos y técnicos que los Ministerios TIC y de Cultura destinan a la Convocatoria.

¹ 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.

Los proyectos ganadores en Crea Digital 2021 se destacarán por la pertinencia y calidad de sus contenidos desde una perspectiva cultural, educativa y de entretenimiento que contemple su circulación y/o comercialización a futuro y que sean atractivos al mercado y/o público respectivo. Además deben considerar la importancia del público infantil y juvenil como target, sin exceptuar otros públicos, y estar vinculados a las actividades que conlleven el acceso a bienes y servicios de información y comunicación que se enmarcan en alguna(s) de las siguientes líneas estratégicas: el fomento de la lectoescritura, la difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, el desarrollo integral de públicos infantiles y juveniles y demás grupos demográficos, la expresión de la diversidad cultural del país, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes y la apropiación de las TIC.

Los aportes en este proyecto son:

Ministerio TIC:

- ✓ Recursos económicos para la coproducción de los contenidos.
- ✓ Definición de escenarios de circulación de los contenidos entre entidades y circuitos de índole cultural y educativa.
- ✓ Gestionar la participación en escenarios de negocios y comercialización.
- ✓ Asesoría técnica en la formulación y producción de la Convocatoria.
- ✓ Asesoría en temas de comercialización y monetización.
- ✓ Difusión de la Convocatoria, selección de jurados y tutores.
- ✓ Proceso de seguimiento y evaluación a los compromisos contractuales y procesos de producción, relacionados con los proyectos ganadores.

Ministerio de Cultura

- ✓ Infraestructura y experiencia del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural y la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI) para la operación de la convocatoria pública.
- ✓ Definición de escenarios de circulación de los contenidos entre entidades y circuitos de índole cultural y educativa.
- ✓ Asesoría técnica en la formulación y producción de la Convocatoria.
- ✓ Asesoría a proyectos ganadores.
- ✓ Difusión de la Convocatoria, selección de jurados y tutores.
- ✓ Proceso de registro, evaluación y selección de proyectos beneficiados.



3 Categoría Pertenencia Étnica

Términos de Referencia

3.1 Presentación Categoría

La Categoría Étnica es una de las siete (7) categorías abiertas en 2021 y se oferta por segundo año consecutivo gracias a la gran aceptación que tuvo en su primera versión en 2020. Ésta se fundamenta en un criterio de **Enfoque Diferencial** que “remite a una perspectiva integrada de análisis, reconocimiento, respeto y garantía de los derechos individuales y colectivos de todos los grupos étnicos existentes en el país, haciendo énfasis en la igualdad de oportunidades desde la diferencia, la diversidad y la no discriminación”.² Está dirigida a organizaciones, instituciones, colectivos o comunidades étnicas (Indígenas, NARP, Rrom) avaladas por el Ministerio del Interior o autoridad competente.

3.2 Requisitos generales de participación

3.2.1 Pueden participar

Organizaciones, colectivos, instituciones, resguardos o comunidades étnicas que:

- ✓ Cuenten con certificación expedida por el Ministerio del Interior o autoridad competente, que avale su existencia y representación legal.
- ✓ O copia del acto administrativo (resolución del Incoder, resolución de la Dirección de Asuntos Étnicos del Ministerio del Interior, decreto o acuerdo de la Secretaría de Gobierno del departamento respectivo donde se encuentra radicada la comunidad, resguardo u organización), que certifique la existencia y representación legal de la organización o comunidad.
- ✓ O certificación expedida por la alcaldía municipal de la existencia y representación legal de la organización, colectivo, institución, resguardo o comunidad.
- ✓ **Obligatorio y solo para comunidades y organizaciones indígenas:** carta de reconocimiento o certificado de existencia emitida por parte de la autoridad indígena competente.

Nota: Cada persona jurídica (organización, colectivo, institución, resguardo o comunidad) podrá presentar solo una (1) propuesta. Si envía más de una (1) propuesta, así sea de diferente categoría, **ambas propuestas serán rechazadas.**

3.2.2 No pueden participar

- ✓ 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.

² Lineamientos para la implementación del Enfoque de Derechos y la Atención Diferencial a Grupos Étnicos en la Gestión de las Entidades Territoriales, de la Dirección de Desarrollo Territorial Sostenible Equipo Asuntos Étnicos (2016).

- ✓ Los servidores públicos de los Ministerios de TIC y de Cultura, así como de sus entidades adscritas, vinculadas o de sus unidades administrativas especiales, ni como proponentes ni como parte de equipos creativos, técnicos o administrativos.
- ✓ Organizaciones, colectivos, instituciones, resguardos o comunidades cuyos equipos creativos, técnicos o administrativos estén conformados por personas naturales vinculadas mediante contrato de prestación de servicios con los Ministerios de TIC o de Cultura.
- ✓ Las personas naturales que hagan parte de las personas jurídicas (organizaciones, colectivos, instituciones, resguardos o comunidades) 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 2021.
- ✓ Empresas u organizaciones extranjeras así estén radicadas en Colombia.
- ✓ Uniones Temporales.
- ✓ Empresa, instituciones u organizaciones que no estén avaladas por el Ministerio del Interior o autoridad competente como personas jurídicas de carácter étnico.
- ✓ 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.

3.2.3 Tipo de proyectos que se pueden presentar

Las organizaciones interesadas en participar deben contar con:

- ✓ Diseño y la formulación completa para el desarrollo de un Piloto o Prototipo en Versión Alfa digital de un juego de video, contenido transmedia, serie digital animada, contenido multimedia (sitio web no institucional), serie web, e-book, serie podcast o aplicación con contenido narrativo (.apk o .ipa).
- ✓ La sustentación de la viabilidad, calidad técnica y carácter cultural y educativo del proyecto, de acuerdo con la categoría a la que se presentan y que se consignará en el Anexo B: Ficha del proyecto.
- ✓ Capacidad para realizar un aporte a la coproducción del contenido propuesto, la cual se debe demostrar y explicar en el Anexo B: Ficha del proyecto.

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

Así mismo, los participantes deben tener en cuenta las siguientes consideraciones en la

elaboración de sus proyectos:

- ✓ El énfasis temático de los contenidos debe apuntar a uno o varios de estos propósitos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes (**ver Anexo E: Lineamientos de la Dirección de Artes**), desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.
- ✓ Las limitaciones de participación previstas se tendrán en cuenta y se aplicarán en todas las etapas de la convocatoria, desde la revisión técnica de requisitos por parte de los Ministerios de TIC y de Cultura hasta el momento de entregar los recursos de coproducción e, incluso, en la ejecución de las propuestas. Cualquier inhabilidad o impedimento en cualquiera de los integrantes de las personas jurídicas inhabilitará a la totalidad de la organización o comunidad participante.
- ✓ Los contenidos podrán ser distribuidos en casas de cultura, bibliotecas, museos, tecno-centros, medios digitales, canales de TV y emisoras públicas y comunitarias, entre otros canales.

3.3 Proceso para participar

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

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

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

3.3.1 Documentos administrativos

Se deben **presentar en un solo PDF** así:

- ✓ **Formulario de participación 2021**
 - Se debe **diligenciar en su totalidad** la información solicitada en el aplicativo, **descargar** el formulario, **imprimirlo**, **diligenciarlo**, **firmarlo**, **escanearlo y subirlo** a la plataforma.
 - Dado que es un documento **inmodificable e insubsanable**, el interesado que lo altere, no lo presente diligenciado en su totalidad, no lo firme, no lo presente completo, no especifique en qué categoría participa o presente el formulario de otra vigencia **quedará automáticamente rechazado**.
 - Descárguelo del siguiente enlace:
https://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/crea_digital2021.aspx

- También lo encuentra en el aplicativo de la convocatoria como “Anexo A: Formulario de Participación 2021”.

✓ **Documento de identidad del representante legal**

- El único documento de identificación válido para los colombianos es la cédula amarilla con hologramas (Leyes 757 de 2002 y 999 de 2005 y Decreto 4969 de 2009).
- Debe ser una copia legible por ambas caras.
- En caso de 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.

✓ **Documentos de la comunidad y/u organización que presenta el proyecto:**

Alguno de los siguientes documentos:

- Certificación expedida por el Ministerio del Interior o autoridad competente, que avale su existencia y representación legal.
- O copia del acto administrativo (resolución del Incoder, resolución de la Dirección de Asuntos Étnicos del Ministerio del Interior, decreto o acuerdo de la Secretaría de Gobierno del departamento respectivo donde se encuentra radicada la comunidad, resguardo u organización), que certifique su existencia y representación legal
- O certificación expedida por la alcaldía municipal de la existencia y representación legal de la organización, colectivo, institución, resguardo o comunidad.
- **Obligatorio y solo para comunidades y organizaciones indígenas:** carta de reconocimiento o certificado de existencia emitida por parte de la autoridad indígena competente.

3.3.2 Documentos a presentar para revisión del jurado

Los documentos para el jurado dependen de las condiciones específicas del proyecto que va a presentar en esta categoría.

Revise en detalle los documentos requeridos para esta Categoría, organícelos y adjúntelos a su propuesta en un solo PDF para revisión del jurado.

Descargue los formatos para el jurado del siguiente enlace:
<https://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/creadigital2021.aspx>

Además, tenga en cuenta que:

- ✓ 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.
- ✓ Ninguno de los ministerios se hará responsable de archivos o formatos de envío de los documentos que no puedan ser leídos por el jurado en el momento de la evaluación. Por tanto, el participante debe asegurarse de que los formatos allegados funcionen en diversos sistemas operativos. En caso de no poder abrir ninguna de las copias adjuntadas o enviadas, la propuesta será rechazada.
- ✓ Cuando se remitan vínculos de Internet el participante deberá verificar que el acceso a los mismos se encuentre habilitado en todo el proceso de selección. En caso contrario, la propuesta será rechazada.
- ✓ Las propuestas y anexos de inscripción a la convocatoria deben estar escritos en español, con el fin de facilitar su revisión y decisión por parte del jurado. Sin embargo, sus contenidos se pueden crear en las diferentes lenguas que reflejen la diversidad cultural del participante. En estos casos, se debe subtitular el contenido final entregado en español para facilitar su circulación. Se considerarán especialmente las propuestas que estén desarrolladas en lenguas nativas.
- ✓ En cualquier caso, es imprescindible que las propuestas estén escritas de manera coherente, sin fallas determinantes en la redacción y con buena puntuación y ortografía.

3.3.3 Envío de propuestas

Para Crea Digital 2021 el envío de las propuestas será únicamente de forma virtual a través de la Plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural, de la siguiente forma:

Paso 1: Ingresar a la plataforma de inscripción en línea como aparece a continuación:

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

Bienvenido a la Convocatoria Crea Digital 2021

Continuamos la actualización del Plan Nacional de Cultura, un diálogo cultural desde y para los territorios. Participe en el siguiente enlace: [Ver Enlace](#)

IMPORTANTE: Para la inscripción en línea es necesario utilizar los navegadores: Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge o Firefox

Si usted ya está registrado

Por favor, ingrese a continuación su usuario y contraseña:

Usuario:

Contraseña:

Otras opciones

- [Regístrese como un usuario nuevo](#)
- [¿Olvidó su clave?](#)

Para participar estos son los pasos a seguir:

1. Regístrese como un usuario nuevo, si no posee uno
2. Una vez registrado ingrese su usuario y contraseña
3. Seleccione la convocatoria en la cual desea participar
4. Diligencie en su totalidad el formulario de participación (Persona jurídica)
5. Adjunte documentos administrativos y para el jurado.

Todos los derechos reservados Ministerio de Cultura - República de Colombia © 2021
Calle 9 No. 8 - 34 Bogotá D.C., Colombia Teléfono: (571) 3424100 Ext 5038
Correo electrónico: creadigital@mincultura.gov.co Horario de atención: Lunes a viernes de 8:00 a.m. a 5:00 p.m.

Aquí tiene tres opciones:

- 1- Si ya tiene un usuario registrado:
 - ✓ Ingrese al siguiente enlace: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>
 - ✓ Ingrese su usuario y contraseña.
 - ✓ Haga clic en “ingresar”.
 - ✓ Seleccione el tipo de participante con el cual va a presentar su propuesta (persona jurídica).
 - ✓ Siga cada uno de los pasos descritos que le indican a continuación.
- 2- Si ingresa por primera vez:
 - ✓ Ingrese al siguiente vínculo: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>
 - ✓ Regístrese como un usuario nuevo.
 - ✓ Ingrese la información personal, usuario y contraseña.
 - ✓ Haga clic en “ingresar”.
 - ✓ Una vez creado su usuario, ingrese con él y digite la contraseña.
 - ✓ Seleccione el tipo de participante con el cual va a presentar su propuesta (persona jurídica).
 - ✓ Siga cada uno de los pasos descritos que le indican a continuación.
- 3- Si ya tiene usuario, pero olvidó la contraseña:

- ✓ Ingrese al siguiente vínculo: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>
- ✓ Ingrese a la opción “¿Olvidó su clave?”
- ✓ Digite su correo electrónico registrado para iniciar el proceso de recuperación de su contraseña.
- ✓ Asigne una nueva contraseña.
- ✓ Ingrese su usuario y la contraseña.
- ✓ Haga clic en “ingresar”.
- ✓ Seleccione el tipo de participante con el cual va a presentar su propuesta (persona jurídica).
- ✓ Siga cada uno de los pasos descritos a continuación.

Paso 2: Adjuntar los Documentos Administrativos:

- ✓ Se deben adjuntar los documentos señalados en el **ítem 3.3.1** en el siguiente enlace: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>

Paso 3: Adjuntar los Documentos para el jurado:

- ✓ Adjuntar los documentos para el jurado en un (1) único documento en formato PDF en el siguiente enlace: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/> El documento en PDF **no debe exceder 20 MB.**

Tener en cuenta:

- La inscripción en línea generará **un número único** de identificación que se enviará de manera automática al correo electrónico suministrado y le servirá como comprobante de la inscripción y para su seguimiento.
- Al recibir el número único de identificación se garantiza que el diligenciamiento del formulario de participación fue exitoso y se entiende que el participante aceptó las condiciones y los términos de participación.
- La inscripción en línea únicamente estará habilitada **hasta las 11:59 p.m.** (hora colombiana) de la fecha de cierre de la convocatoria.
- Culminar con éxito este proceso en línea indica que el participante se acoge a las condiciones de participación de Crea Digital 2021.

3.4 Proceso de selección y evaluación

3.4.1 Verificación de requisitos

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

El único documento que no se puede subsanar (corregir, remediar, arreglar) es el **Formulario de Participación Crea Digital 2021**. El resto de los documentos administrativos sí. Por tanto, en caso de que el participante no presente uno de los documentos administrativos solicitados, el Ministerio de Cultura lo requerirá por medio del correo electrónico inscrito, para que lo entregue en un plazo de dos (2) días hábiles. Si cumplido este plazo no hace la subsanación, se rechazará la propuesta. En caso contrario, se verificará que los documentos para el jurado cumplan con los requisitos específicos de participación.

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

<http://convocatorias.mincultura.gov.co/Inscripciones/Estimulos/InscripcionesListadoPublico.aspx>

Los estados que encontrará son los siguientes:

- ✓ **En verificación.** La documentación está en revisión.
- ✓ **En estudio.** Cumple con los requisitos y pasa a evaluación de jurados.
- ✓ **Preseleccionado:** El jurado ha elegido la propuesta como candidata a ganar el estímulo.
- ✓ **Rechazado:** La propuesta no cumple con los requisitos de la convocatoria.
- ✓ **Subsanación:** No presentó uno de los documentos administrativos solicitados, excepto el formulario de participación que es insubsanable. El Ministerio de Cultura ha requerido vía correo electrónico al participante para que entregue en un plazo de dos (2) días hábiles el (os) documento (s) faltante(s).
- ✓ **Retirado:** El participante comunicó al Ministerio de Cultura que desiste de su inscripción.
- ✓ **Ganador:** El participante superó exitosamente todas las fases del proceso y fue seleccionado por el jurado como uno de los elegidos para acceder al estímulo.

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

3.4.2 Causales de rechazo

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

- ✓ El participante presenta dos (2) propuestas. Ambas propuestas serán rechazadas.
- ✓ El participante presenta la misma propuesta apoyada por el Programa Nacional de

Concertación para la convocatoria 2021.

- ✓ La propuesta que sea remitida por correo electrónico o por cualquier medio diferente al señalado en esta convocatoria.
- ✓ El participante no adjunta el Formulario de Participación Crea Digital 2021 (que es insubsanable), lo modifica, no lo diligencia en su totalidad, no lo presenta completo, no lo firma o no especifica a qué categoría se presenta.
- ✓ El participante presenta una propuesta a una categoría no ofertada.
- ✓ La naturaleza jurídica del participante no corresponde al ofertado en la categoría a la que aplica.
- ✓ El participante no se adecúa al perfil exigido en la categoría a la que aplica.
- ✓ La propuesta no corresponde al objeto de la categoría a la que aplica.
- ✓ El participante no adjunta uno de los documentos administrativos exigidos con posterioridad a la solicitud de subsanación.
- ✓ El participante no adjunta uno o más documentos requeridos para el jurado.
- ✓ El participante allega documentos para el jurado a los cuales no se puede tener acceso.
- ✓ El participante envía la propuesta con posterioridad a la fecha de cierre establecida para cada categoría.
- ✓ A quienes se les haya declarado incumplimiento con el Plan Nacional de la Música para la Convivencia, Plan Nacional de Danza, Plan Nacional de Lectura y Escritura, Plan Nacional de Lectura y Bibliotecas o con la Ley 1493 de 2011 (Ley de Espectáculo Público de las Artes Escénicas). De igual manera, la prohibición se hará extensiva con el incumplimiento en cualquiera de los planes, programas o proyectos de los Ministerios de TIC o de Cultura.

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

3.5 Jurado

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

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

3.5.1 Obligaciones del jurado

- ✓ Leer detenidamente los requisitos generales y específicos de participación de la categoría de la cual es jurado, los cuales serán entregados por la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI).
- ✓ 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 a la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI).
- ✓ Declararse impedido (a) antes de la deliberación para evaluar proyectos de familiares y amigos, o frente a aquellos en los que considere que no puede emitir concepto objetivo.
- ✓ En el caso de que más de la mitad de los jurados se declare impedida para evaluar una propuesta, los Ministerios de TIC y de Cultura designarán mediante acto administrativo, jurados ad hoc para evaluar la(s) propuesta(s) a que haya lugar.
- ✓ Leer y evaluar previamente a la deliberación, los proyectos de la categoría para la cual fueron seleccionados como jurados.
- ✓ Para evaluar los proyectos debe aplicar los criterios establecidos para cada componente y categoría.
- ✓ Observar total imparcialidad y objetividad y actuar en todo momento con plena autonomía.
- ✓ Abstenerse de usar la información a la 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.
- ✓ Seleccionar las propuestas finalistas que serán citadas a participar en la jornada de pitch.
- ✓ Participar de la jornada de pitch³ y de deliberación en la fecha, hora y lugar o mecanismo virtual, indicados por la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI).
- ✓ Seleccionar a los ganadores y suplentes de la categoría evaluada.
- ✓ Sustentar y firmar el acta de veredicto de la categoría evaluada.
- ✓ Sugerir el perfil de los tutores⁴ de cada uno de los proyectos durante la etapa de deliberación.
- ✓ El jurado, resida o no en Bogotá, deberá devolver a la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI) todos los equipamientos tecnológicos remitidos para su evaluación, en los casos que aplique, con el fin de efectuar la respectiva

³ Ver glosario

⁴ Ver glosario

- devolución a los participantes que lo soliciten.
- ✓ 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.

3.5.2 Deliberación y fallo

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

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

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

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

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

Las deliberaciones del jurado serán confidenciales. Si el jurado decide por unanimidad que la calidad de los proyectos evaluados no amerita el otorgamiento de los recursos de coproducción, podrá declarar desierta la categoría y su decisión quedará consignada en el acta del veredicto.

3.5.3 Redistribución de Recursos

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

En caso de que por decisión unánime del jurado sea declarada desierta la categoría debido a que la calidad de los proyectos evaluados no amerita el otorgamiento de los recursos de coproducción o no se presente ningún aspirante en una categoría; en este caso se podrán reasignar el monto inicialmente asignado a la categoría desierta, entre las otras.

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

El jurado actuará con plena autonomía y su decisión quedará consignada en un acta. En todos los casos, el fallo es inapelable y será acogido por los Ministerios de TIC y de Cultura mediante acto administrativo.

3.6 Verificación de inhabilidades, incompatibilidades o prohibiciones

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

3.7 Publicación de resultados

Los resultados se publicarán en:

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

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 ganadora, por lo que no se hará acreedor al estímulo.
- ✓ Suplente y mención de honor: Una vez su propuesta fue evaluada por los jurados, se

determina que el proyecto accederá al estímulo única y exclusivamente si los ganadores se encuentran inhabilitados o renuncian. Además, recibe 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 al mismo.

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

3.8 Otorgamiento de los recursos

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

- ✓ Comunicación suscrita por el representante legal, dirigida al Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, aceptando los recursos otorgados.
- ✓ Certificación firmada por el Representante Legal, mediante la cual acepta los Términos de Referencia de la Convocatoria y declara que nadie de su equipo de trabajo se encuentra inmerso en ninguna de las inhabilidades establecidas.
- ✓ 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.
- ✓ Póliza de cumplimiento de disposiciones legales constituida a favor del Ministerio de Cultura – Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones / Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, que ampare el 40% del valor del estímulo. La vigencia de esta garantía deberá corresponder al plazo establecido para desarrollar los contenidos (desde la fecha del Acto Administrativo que los designa como ganadores) y 12 meses más. Esta garantía deberá plasmar en calidad de asegurado y beneficiario el Ministerio de Cultura – MinTIC - Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
- ✓ Certificación bancaria, cuya expedición no supere los treinta (30) días a la fecha de presentación de los documentos a la convocatoria.
- ✓ Documentos de propiedad intelectual:
 - Copia del documento de registro del proyecto ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor o el documento de constancia del trámite del registro.
 - Formato de autorización de uso de las obras presentadas (suministrado por

- MinTIC).
- Formato en el cual el ganador declara que el software que se utilizará en el desarrollo del proyecto es licenciado (suministrado por MinTIC).
- ✓ Formato SIIF diligenciado (suministrado por MinTIC).
- ✓ RUT actualizado a 2021
- ✓ Cámara de comercio.
- ✓ Y alguno de los siguientes documentos:
 - Certificación expedida por el Ministerio del Interior o autoridad competente, que avale su existencia y representación legal.
 - Copia del acto administrativo (resolución del Incoder, resolución de la Dirección de Asuntos Étnicos del Ministerio del Interior, decreto o acuerdo de la Secretaría de Gobierno del departamento respectivo donde se encuentra radicada la comunidad, resguardo u organización, entre otros), que certifique la existencia y representación legal.
 - Certificación expedida por la alcaldía municipal donde se encuentra radicada la comunidad, resguardo u organización, entre otros, de la existencia y representación legal de la organización, colectivo, institución, resguardo o comunidad.

Nota: Si se comprueba que los documentos allegados en alguna propuesta inducen a error en la toma de decisiones por parte de los jurados durante cualquier momento del proceso, se retirará al participante de la convocatoria y quedará inhabilitado para participar en cualquiera de las convocatorias del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural del Ministerio de Cultura o del Ministerio TIC por cinco (5) años.

3.8.1 En qué se pueden invertir los recursos

Los recursos del estímulo otorgados a los proyectos ganadores en las diferentes categorías podrán ser ejecutados o invertidos de acuerdo con los rubros y montos aprobados en el presupuesto presentado y que está acorde al cumplimiento de los objetivos y metas previstas para la culminación del proyecto. No obstante, se consideran rubros financiables y los cuales deben ser, directos, necesarios y exclusivos para la ejecución del proyecto, entre los que se encuentran: recurso humano (costo del personal y/o pagos de profesionales que realizaran labores directas y exclusivas para el desarrollo del proyecto), materiales e insumos, servicios tecnológicos, consultoría especializada, capacitación, alquiler de equipos y software.

3.8.2 En qué no se pueden invertir los recursos

Los recursos del estímulo otorgado a los proyectos ganadores en las diferentes categorías

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

3.8.3 Retención en la fuente por concepto de renta

La retención en la fuente se aplicará de acuerdo con la normatividad vigente a la fecha en que se efectúan los desembolsos.

La retención en la fuente por concepto de otros ingresos, para el año 2021 se aplicará de acuerdo con lo establecido en el artículo 1.2.4.9.1. Retención en la fuente por otros ingresos del Decreto 1625 de 2016. El gravamen sería del 2.5% para los obligados y del 3.5% para los no obligados a presentar declaración de renta, sobre una base mínima de retención de \$ 980.000 o el equivalente a 27 UVT, de acuerdo a la tabla de retención en la fuente para el año 2021, se calcula sobre el valor total del estímulo y se realizará en cada pago (desembolso) de manera proporcional y de acuerdo con la normatividad tributaria y fiscal vigente.

3.9 Ganadores

Los ganadores en las diversas categorías quedarán sujetos al marco general de derechos y deberes que se precisan a continuación. Estos lineamientos serán incorporados al acto administrativo de otorgamiento de los recursos.

3.9.1 Derechos

- ✓ Ser los titulares de los derechos patrimoniales de los proyectos ganadores, salvo aquellas afectaciones y licencias que expresamente confieren al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y al Ministerio de Cultura.
- ✓ Recibir el documento que los acredita como ganadores para el desarrollo o producción de los contenidos, en la respectiva categoría.
- ✓ Recibir los recursos de coproducción en los montos señalados, previo cumplimiento de los requisitos establecidos para los giros y desembolsos por cada categoría.
- ✓ Recibir asesoría y seguimiento a la construcción de la estrategia de comercialización y circulación del producto final por parte de (1) asesor (a) designado (a) por la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos del Ministerio de Cultura.

3.9.2 Deberes

- ✓ 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 del proyecto, desde la fecha en que se notifica el acto administrativo del Ministerio de Cultura que los acredita como ganadores. En todo caso, los desembolsos se realizarán según disponibilidad de los recursos de acuerdo con el Programa Anual de Caja (PAC).
- ✓ Destinar el cien por cien (100%) de los recursos recibidos única y exclusivamente para la ejecución del proyecto ganador aprobado 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 Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
- ✓ Aceptar por escrito ante el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones los recursos de coproducción otorgados y aportar los documentos requeridos por este mismo Fondo dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes a la comunicación de su selección, para formalizar y entregar los recursos asignados.
- ✓ 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. La remuneración del tutor se debe relacionar en el presupuesto general y pagar de los recursos otorgados. En ningún caso los Ministerios de TIC o de Cultura se harán responsables de este pago.
- ✓ En la eventualidad de que el proyecto originalmente presentado requiera ajustes, de acuerdo con las recomendaciones del jurado, 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 de que los jurados soliciten la contratación de un asesor específico, en algún tema que consideren debe ser reforzado en el proyecto ganador, se debe ajustar el presupuesto de acuerdo con las recomendaciones para hacer la contratación debida.
- ✓ 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, 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 o realización por estas entidades, en cualquier escenario, actividad o publicación donde se adelanten labores de difusión de estos. 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, lo cual no impide la contratación de personal externo o adicional al equipo de trabajo relacionado en el proyecto para apoyar parcialmente la coproducción en alguna de sus etapas o componentes.
- ✓ 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 hechas por el jurado. En ningún caso puede ser una versión inferior o editada por motivos distintos a los que pudiese haber presentado el jurado en el momento de la sustentación.
- ✓ El producto final, sin excepción, deberá ser entregado al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en las oficinas de Min Tic en Bogotá memoria USB o Disco Duro Externo - NO CD o DVD- por parte de los creadores de contenidos (ganadores) incluyendo los archivos finales optimizados para la(s) plataforma(s) a la(s) que corresponda al producto, so pena de hacer efectiva la póliza de cumplimiento otorgada por el mismo. Si el producto contiene algún objeto del cual dependa su funcionalidad, se debe hacer entrega de este. No obstante, según los requerimientos de las categorías, el producto final deberá también relacionarse en las plataformas web y los market stores o directorios de descarga, acceso o instalación pertinentes en que estará disponible para los usuarios. En algunas categorías se mencionan condiciones específicas relacionadas con los formatos y mecanismos de entrega de los productos finales. Es deber de los ganadores cumplir a cabalidad dichas especificaciones.
- ✓ Entregar la estrategia de comercialización y circulación del producto final creado con el acompañamiento del asesor designado por el Ministerio de Cultura para tal fin.

- ✓ 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 2021.
- ✓ Atender 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.

3.10 Tutor

Teniendo en cuenta el objetivo de la Convocatoria CREA DIGITAL y con el fin de realizar un acompañamiento de tipo técnico a los proyectos que resulten ganadores, se constituye la figura de Tutor.

3.10.1 Rol que desempeña

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

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

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

El tutor o tutora no podrá ser participante de ninguna de las categorías de la convocatoria Crea Digital 2021.

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

3.10.2 Pago al Tutor (a)

La remuneración del tutor o tutora se debe relacionar en el presupuesto general y pagar de los recursos otorgados. Para el caso de la Categoría Pertenencia Étnica el porcentaje a asignar por este concepto es del 10%.

Notas:

- ✓ La remuneración del tutor se debe relacionar en el presupuesto general y pagar de los recursos otorgados. En ningún caso los Ministerios de TIC o de Cultura se harán responsables de este pago.
- ✓ La forma de pago de los honorarios del tutor o tutora será acordada entre él / ella y el proyecto ganador y será durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. En todo caso, se debe haber pagado el 100% a la fecha de entrega final del producto a Min Tic.
- ✓ La remuneración establecida incluye impuestos y retenciones de ley.

3.11 Otras consideraciones

3.11.1 Devolución de las copias de proyectos

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

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

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

3.11.2 Retiro de la postulación

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

3.11.3 Renuncia o retiro de los recursos

Para el caso de aquellos ganadores que por motivos de fuerza mayor o caso fortuito, ajenos a los Ministerios de Tic y de Cultura hayan recibido algún monto por concepto de los recursos de coproducción correspondientes y **no puedan ejecutar el proyecto aprobado por los jurados dentro de los términos establecidos**, deberán renunciar por escrito a los recursos otorgados, reintegrar los recursos a la cuenta que establezca el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para tal fin, dentro de los treinta (30) días siguientes a la aceptación de la renuncia y remitir copia de la consignación al Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural y al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

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

Para el caso de aquellos ganadores que por motivos de fuerza mayor o caso fortuito, ajenos a los Ministerios de TIC y de Cultura, **no puedan recibir los recursos de coproducción correspondientes dentro del mes siguiente a la expedición de la ordenación del gasto por parte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones**, el Fondo dará por terminado el compromiso de manera unilateral, mediante acto administrativo, sin perjuicio de hacer efectivas las garantías de ser el caso y de las acciones legales a que haya lugar y ejecutará los recursos.

3.11.4 Prórrogas

No se concederán prórrogas para el desarrollo o producción de los proyectos, salvo casos de fuerza mayor o caso fortuito, debidamente probados por el ganador. Esta situación se deberá dar a conocer a los Ministerios de TIC y de Cultura, quienes deberán avalarla autorizando o negando expresamente la prórroga.

Los proyectos se deben realizar en los tiempos establecidos por cada categoría a partir de la notificación del acto administrativo por parte del Ministerio de Cultura que designa a los ganadores y en ningún caso podrá superar la vigencia (2021).

3.11.5 Información no veraz en documentos

Cuando se compruebe que la información contenida en los documentos que componen la propuesta no es veraz o no corresponde con la realidad se retirará al participante, siempre que la mencionada inconsistencia le hubiese permitido cumplir con un requisito de

participación o mejorar la propuesta para efectos de la evaluación. No obstante, lo anterior, los Ministerios de TIC y de Cultura formularán denuncia penal ante las autoridades competentes, si hay lugar a ello.

3.11.6 Giro de los recursos:

El giro de los recursos de coproducción a los ganadores está sujeto a:

- ✓ La expedición del acto administrativo que designa a los ganadores.
- ✓ La entrega completa por parte de los ganadores, de los documentos que solicite el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en las fechas que se definan.
- ✓ La disponibilidad de los recursos de acuerdo con el Programa Anual de Caja (PAC) asignado al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

3.11.7 Incumplimiento de los ganadores

En caso de que un ganador incumpla con los compromisos asumidos en las fechas y condiciones establecidas en la presente convocatoria, los Ministerios de TIC y de Cultura lo requerirán mediante escrito dirigido al correo electrónico registrado en el formulario de participación y citará a una audiencia presencial o virtual para que suministre brinde las explicaciones pertinentes, para lo cual deberá presentarse el representante legal de la persona jurídica.

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

En caso de no recibir el reintegro de los recursos en el plazo otorgado, los Ministerios de TIC y de Cultura agotarán el procedimiento administrativo de cobro coactivo correspondiente. Contra el acto administrativo que declara el incumplimiento procederá el recurso de reposición.

Los ganadores que no cumplan a cabalidad con las obligaciones adquiridas en los tiempos establecidos en cada categoría quedarán automáticamente inhabilitados para presentarse a las Convocatorias del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la

Investigación, a la Actividad Artística y Cultural 2022 salvo casos de fuerza mayor o caso fortuito, debidamente acreditados ante los Ministerios de TIC y de Cultura.

3.11.8 Propuestas de menores de edad

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

3.11.9 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 datos personales que acompañan la propuesta presentada. Esta información será utilizada en el desarrollo de las funciones propias de los Ministerios de TIC y de Cultura en su condición de entidades públicas colombianas y no generará ganancias personales o para beneficio de otros, siempre y cuando el participante lo autorice de manera expresa.

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

3.12 Requisitos específicos de participación

Fecha de apertura	25 de marzo de 2021
Fecha de cierre	27 de abril de 2021
Cuantía:	Se distribuirá un total de cuatrocientos seis millones cuatrocientos cuarenta mil pesos (\$406.440.000) para el número de ganadores definidos por el jurado, que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrá ser inferior a ocho (8) ganadores, cada uno con cincuenta millones, ochocientos cinco mil pesos (50.805.000).

Plazo de entrega del Producto final	Hasta el 30 de noviembre de 2021
Contacto:	creadigital@mincultura.gov.co

Objeto

Financiar ocho (8) proyectos en etapa de desarrollo creados por grupos étnicos cuyo propósito sea fomentar la apropiación tecnológica y creación de contenidos culturales y educativos que contribuyan a recuperar y difundir el patrimonio y la memoria cultural del país en uno o algunos de los siguientes formatos:

- ✓ Juegos de video
- ✓ Contenidos transmedia
- ✓ Series digitales animadas
- ✓ Contenidos multimedia (sitios web no institucionales)
- ✓ Series web
- ✓ E-books
- ✓ Series podcast
- ✓ Aplicaciones con contenido narrativo (.apk o .ipa)

Los contenidos creados se deben diseñar para ser usados con propósitos culturales y educativos. 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 E: Lineamientos de la Dirección de Artes**), 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 **organizaciones, colectivos o comunidades étnicas** avaladas por el Ministerio del Interior y/o la autoridad competente en los territorios, que requieran apoyo financiero para desarrollar o producir contenidos digitales en los formatos inicialmente mencionados.

Los interesados deben presentar un documento que sustente la viabilidad, calidad técnica y carácter cultural y educativo del proyecto; contar con la capacidad para realizar un aporte a la coproducción del contenido propuesto, la cual deberá ser debidamente demostrada en el dicho documento. La claridad en la conceptualización, la planeación y el diseño del contenido a desarrollar o producir -y las evidencias que den cuenta del mismo- serán factores determinantes en el proceso de evaluación de la convocatoria.

Las estrategias propuestas deben estar en fase de formulación completa y requerir apoyo

financiero para coproducir o desarrollar el contenido digital propuesto. Además, deben contar con las bases conceptuales y técnicas del documento de diseño (**Project Design Document** – (ver glosario) y los soportes de la fase de diseño (bocetos, maquetas, mapas de arquitectura, recursos gráficos, pilotos, desarrollos en versiones alfa o beta, entre otros) del proyecto.

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

Perfil del participante

En esta categoría pueden participar creadores pertenecientes a grupos étnicos, entendidos como aquellas “comunidades que comparten un origen, una historia, una lengua y unas características culturales y/o rasgos físicos comunes, que han mantenido su identidad a lo largo de la historia como sujetos colectivos. En Colombia se reconocen legalmente cuatro grupos étnicos:

- ✓ Indígenas
- ✓ Afrocolombianos (incluye afrodescendientes, negros, mulatos, palenqueros de San Basilio)
- ✓ Raizales del archipiélago de San Andrés y Providencia
- ✓ Rrom o gitano”⁵

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

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

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

⁵ Dane: https://www.dane.gov.co/files/censo2005/etnia/sys/Glosario_etnicos.pdf

Documentos requeridos

Administrativos

Ver requisitos generales de participación (documentos administrativos).

Para el jurado

Se debe subir a la plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural una copia digital de los siguientes documentos **guardados en un solo PDF**:

- ✓ **Ficha del proyecto** (ver glosario) totalmente diligenciada (**ver Anexo B – Ficha del Proyecto**). **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría. No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
- ✓ **Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto** que deberá entregarse en una URL pública o no listada, desde la cual se pueda utilizar o descargar los archivos necesarios para dar cuenta del proyecto en su fase de diseño y/o producción. Para esta categoría las muestras de soporte requeridas según el tipo de formato son:
 - **Juegos de video**
 - **Prototipo en versión alfa o beta.** Debe ser funcional. Los prototipos publicados o almacenados en cualquier tipo de servicio de internet deben registrar la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. **Prototipos cargados posteriormente serán rechazados.** El prototipo debe mostrar la mecánica de la interfaz del producto y debe dar una idea de cómo se espera ver el producto una vez esté terminado, acorde y coherente con lo escrito en el Anexo B - Ficha del Proyecto.
 - **Registro audiovisual de la versión alfa o beta.** Se debe enviar un registro de la pantalla del juego de video mientras es manipulado por un usuario, en formato.mp4. El video se puede cargar en páginas web, YouTube o Vimeo (en modo oculto), debe registrar la fecha en que fue cargado y esta debe ser anterior o la misma del cierre de la convocatoria. **Videos cargados posteriormente serán rechazados.**
 - **Contenido transmedia**
 - Presentar el plan de comunicación de la integración e interacción entre las plataformas, las redes sociales y los medios on-line / off-line (ver glosario).
 - Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto, que se deberá entregar en una URL pública o no listada, desde donde se puedan utilizar o

descargar los archivos necesarios para dar cuenta del proyecto en su fase de diseño. Para tal fin se puede valer de cualquier servicio o herramienta de transferencia de archivos o de alojamiento en un directorio accesible (servidor propio o servicio en la nube). Entre los soportes de esta categoría es obligatorio que se incluyan elementos sobre la arquitectura de información y de navegación de las plataformas relacionadas. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes, bocetos, maquetas, mapas recursos gráficos y audiovisuales u otros elementos a juicio del participante.

➤ **Series digitales animadas**

- **Muestra del Piloto o animación:** Un (1) minuto de animación finalizado del piloto de la serie o del contenido unitario que dé cuenta de la línea gráfica y el movimiento de los personajes, etc. Debe haber sido producido por el proponente del proyecto. El link de la muestra de los pilotos se deberá subir a la plataforma virtual. Se deben presentar en formato .mp4. El video puede ser cargado en páginas web, YouTube o Vimeo (en modo oculto) y debe registrarse la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. **Videos cargados posteriormente serán rechazados.** La muestra del piloto debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de otro desarrollo existente, ni es un contenido que hace parte de una estrategia transmedia que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.

➤ **Series web**

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

➤ **E-books**

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

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

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

➤ **Serie podcast**

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

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

- **Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto** que deberá entregarse en una URL pública o no listada, desde donde se pueda utilizar o descargar los archivos necesarios para dar cuenta del proyecto en su fase de diseño. Se puede valer de cualquier servicio o herramienta de transferencia de archivos o de alojamiento en un directorio accesible (servidor propio o servicio en la nube). Entre los soportes de esta categoría es obligatorio que se incluyan elementos sobre la arquitectura de información y de navegación de las plataformas relacionadas. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes, bocetos, maquetas, mapas recursos gráficos y audiovisuales u otros elementos a juicio del participante.
- **Requerimientos técnicos especiales.** En caso de que el aplicativo requiera de software o equipamiento especial adicional, el participante deberá proporcionar los elementos necesarios para que el jurado pueda evaluar el trabajo. El equipamiento será devuelto a solicitud del participante una vez finalizado el trabajo del jurado, dentro del plazo estipulado en las condiciones de esta convocatoria.

- ✓ **Cronograma general** (ver Anexo C: Modelo de cronograma): Tener en cuenta que la fecha máxima para la entrega del producto final es el 30 de noviembre de 2021. Pasada esta fecha, se procederá a estudiar el producto entregado y se solicitarán subsanaciones si hay lugar a ellas.
- ✓ **Presupuesto general desglosado** (ver Anexo D: Modelo de presupuesto). Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia, por lo que cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que correspondan, con excepción del valor de los honorarios del Tutor, los cuales se deben incluir. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información sobre:
 - Inversión propia en la etapa de planeación.
 - Materiales e insumos.
 - Costo del recurso humano que intervendrá.
 - Monto solicitado para la coproducción.
 - Monto tutor, 10% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).

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

Una vez reunidos, todos estos documentos se deben cargar en el siguiente enlace:

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

Criterios de evaluación

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

comunicativa, entre otras variables.

- ✓ **Potencial de circulación.** Evalúa la efectividad de la propuesta de circulación. Su capacidad para atraer y retener a un público claramente identificado. Las posibilidades que tienen de circulación su sostenibilidad y crecimiento a corto y mediano plazo. También se evalúan la estrategia de distribución del contenido.
- ✓ **Desarrollo del proyecto.** El alto grado de desarrollo de la propuesta (avanzado o de principiantes). Entre más desarrollada esté la iniciativa, mayores posibilidades tendrá de ser seleccionada.

Desembolso de los recursos

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

- ✓ **Un primer desembolso del 40%** del valor del estímulo asignado del aporte Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del gasto expedido por el Fondo, que acoge el veredicto de los ganadores y la entrega por parte del ganador de los siguientes documentos:
 - Un **plan de trabajo ajustado** a los comentarios del jurado, cuando haya lugar a ellos;
 - **Presupuesto original y presupuesto ajustado**, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas;
 - **Carta del tutor** en la que se avale tanto el plan de trabajo como el presupuesto ajustado;
 - **Certificación** expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales **o régimen especial**.
- ✓ **Un segundo desembolso del 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos:
 - **Informe parcial de actividades y avances; presupuesto original y/o presupuesto ajustado**, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas y siendo esta la última oportunidad para efectuar un cambio en el presupuesto;
 - **Carta del tutor** en la que avale tanto el informe de actividades y avances, como el presupuesto ajustado;
 - **Certificación** expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales **o régimen especial**.

- ✓ **Un tercer y último desembolso 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos:
 - **Informe de actividades y avances a la fecha** que incluye un ejecutable del contenido offline que debe demostrar que el producto es funcional;
 - **Último presupuesto aprobado por el tutor**, correspondiente al entregado para el segundo desembolso;
 - **Carta del tutor** en la que se avale informe de actividades y avances a la fecha; **informe financiero** de los recursos desembolsados a la fecha, con los respectivos soportes, si hay lugar a éste; y **certificación** expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales o **régimen especial**.

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

Otros deberes de los ganadores:

Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores deberán entregar los productos relacionados en el ítem **entregables en versión virtual y al correo oficial de la convocatoria**. Además, debe 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 o versiones futuras del contenido, ya sea con recursos propios del ganador o de terceros, se debe dar crédito a los ministerios especificando que el proyecto inició con su apoyo y con los recursos otorgados en la convocatoria Crea Digital 2021.

Entregables finales:

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

- ✓ Prototipo de video juego: versión beta extensión planteada en la ficha del proyecto.
- ✓ Piloto de animación de cinco (5) a siete (7) minutos de duración en formato HD. Formato .Mov- Codec .Pro res 442.
- ✓ Contenido transmedia: Una de las expansiones o formatos narrativos terminados y accesible, de acuerdo con lo planteado en la ficha del proyecto y una versión avanzada

de la biblia transmedia con los diversos formatos futuros delimitados y con avance narrativo y/o estético a partir del documento inicial presentado a la convocatoria.

- ✓ Aplicación con contenido narrativo: desarrollo en versión beta, .apk o .ipa.
- ✓ Serie podcast de dos (2) a cinco (5) capítulos en formato .mp3 y .wav a 320 bits
- ✓ Estrategia de comercialización, circulación y monetización del producto final aprobada por el Asesor de este proceso que provee Crea Digital.
- ✓ Video testimonial de la convocatoria, de duración 1 a 2 minutos, tipo de archivo: MP4, MOV. H.264 Audio AAC estéreo superior a 128 kps. Resolución 1.920 x 1.080 píxeles.
- ✓ Piezas gráficas para medios y redes sociales. 1 ícono de proyecto 200x200 px. Ratio 1:1. 5 Imágenes / Fotografías 1080 x 1920 px. 1 imagen / Fotografía horizontal 1080 x 1350 px. 1 imagen / fotografía vertical: 1080 x 1350 px. 1 Video Tráiler / Teaser, vertical y horizontal 1920x1080 / 1080x1920 px.

Anexos

Anexo A: Formulario de participación

Anexo B: Ficha del proyecto

Anexo C: Modelo de cronograma

Anexo D: Modelo de presupuesto

Anexo E: Lineamientos de la Dirección de Artes para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales

Anexo F: Recomendaciones Presupuesto



4 Categorías de Desarrollo

Términos de Referencia

4.1 Presentación Categorías de Desarrollo

En su décima versión **Crea Digital** apoyará el **desarrollo de contenidos digitales** con énfasis cultural, educativo y comercial en las siguientes tres (3) categorías:

- ✓ Categoría Coproducción para el desarrollo de series digitales animadas.
- ✓ Categoría Coproducción para el desarrollo de juegos de video.
- ✓ Categoría Coproducción para el desarrollo de contenidos transmedia.

4.2 Requisitos generales de participación

4.2.1 Pueden participar

- ✓ **Empresas colombianas radicadas en el país**, productoras de bienes y servicios que satisfagan los criterios de **MiPyMEs**⁶ establecidos en el artículo 2 de la Ley 905 de 2004, cuyo objeto social esté relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o de comunicación; que hayan sido creadas mínimo un (1) año antes de la fecha de apertura de la presente convocatoria; y cuya vigencia debe ser como mínimo igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más. En todos los casos, los participantes deben estar constituidos como Personas Jurídicas.
- ✓ **Universidades e instituciones de educación superior, públicas o privadas**, reconocidas por el Ministerio de Educación Nacional, que posean programas de formación o dependencias de producción en los campos de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o de comunicación y cuya existencia debe ser como mínimo igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más.
- ✓ **Organizaciones sin ánimo de lucro del sector público o privado** cuyo objeto social esté relacionado con el sector de las industrias culturales, las tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o de comunicación, que no tengan más de doscientos (200) trabajadores y cuya vigencia debe ser como mínimo igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más. En todos los casos, los participantes deben estar constituidos como Personas Jurídicas.

⁶ 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, Microempresa, Personal, 51 - 200 Trabajadores, 11 – 20 Trabajadores, Menos de 10Trabajadores. 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 2021: \$36.308 - SMMLV 2021 - \$908.526.

4.2.2 No pueden participar

- ✓ Personas que se encuentren bajo una de las causales de inhabilidad o incompatibilidad establecidas por la Constitución y la Ley, ni como proponentes ni como parte de equipos creativos, técnicos o administrativos.
- ✓ Los servidores públicos de los Ministerios de TIC y de Cultura, así como de sus entidades adscritas, vinculadas o de sus unidades administrativas especiales, ni como proponentes ni como parte de equipos creativos, técnicos o administrativos.
- ✓ Empresas u organizaciones cuyos equipos creativos, técnicos o administrativos estén conformados por personas naturales vinculadas mediante contrato de prestación de servicios con los Ministerios de TIC y de Cultura, así como de sus entidades adscritas, vinculadas o con sus unidades administrativas especiales.
- ✓ 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 2021.
- ✓ Empresas, organizaciones o personas jurídicas ganadoras en dos (2) o más ocasiones de la Convocatoria Crea Digital en todas sus versiones y en cualquiera de sus categorías, no podrán participar en las categorías de coproducción para el desarrollo de la presente convocatoria.
- ✓ Empresas, organizaciones o personas jurídicas ganadoras en la Convocatoria Crea Digital 2020 en cualquier categoría de realización, no podrán participar en la Convocatoria 2021 en las categorías de realización.
- ✓ 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 con el mismo proyecto en la Convocatoria 2021 del Programa Nacional de Concertación Cultural.
- ✓ Proyectos ganadores de cualquier otra convocatoria del Ministerio TIC del año inmediatamente anterior o del año en curso. Tampoco pueden participar las variaciones o modificaciones de estos.

4.2.3 Tipo de proyectos que se pueden presentar

Los interesados en participar deben contar con:

- ✓ El diseño y formulación completos de un proyecto para la producción de un Piloto o Prototipo en Versión Beta digital.
- ✓ La sustentación de la viabilidad, calidad técnica y carácter cultural, educativo y comercial del proyecto, de acuerdo con la categoría a la que se presentan y que se consignará en el Anexo B: Ficha del proyecto.
- ✓ Capacidad para realizar un aporte a la coproducción del contenido propuesto, la cual se debe demostrar y explicar en el Anexo B: Ficha del proyecto.

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

Así mismo, los participantes deben tener en cuenta las siguientes consideraciones en la elaboración de sus proyectos:

- ✓ El énfasis temático de los contenidos debe apuntar a uno o varios de estos propósitos:
 - Fomento de la lectoescritura
 - Difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial.
 - Desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes (ver Anexo E: Lineamientos de la Dirección de Artes).
 - Desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos.
 - Expresión de la diversidad cultural del país.
 - Apropiación de las TIC.
- ✓ Las limitaciones de participación previstas **son aplicables en todas las etapas de la convocatoria**, desde la revisión técnica de requisitos por parte de los Ministerios de TIC y de Cultura hasta el momento de entregar los recursos de coproducción e incluso, en la ejecución de las propuestas. **Cualquier inhabilidad o impedimento en alguno de los integrantes de las personas jurídicas aspirantes, inhabilitará a esta para continuar en la convocatoria.**
- ✓ Los contenidos producto de los procesos de desarrollo y/o realización podrán ser distribuidos en casas de cultura, bibliotecas, museos, tecno-centros, medios digitales, canales de TV y emisoras públicas y comunitarias, entre otros canales. En el caso de las categorías de realización, tres (3) años después de su producción.

4.3 Proceso para participar

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

- ✓ **Administrativos:** son documentos generales requeridos para todas las categorías.

- ✓ **Para el jurado:** son documentos específicos según cada categoría.

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

4.3.1 Documentos administrativos

Se deben **presentar en un solo documento PDF** así:

- ✓ **Formulario de participación 2021:**
 - Se debe **diligenciar en su totalidad** la información solicitada en el aplicativo, **descargar el formulario, imprimirlo, diligenciarlo, firmarlo, escanearlo y subirlo a la plataforma.**
 - Dado que es un documento **inmodificable e insubsanable**, el interesado que lo altere, no lo presente diligenciado en su totalidad, no lo firme, no lo presente completo, no especifique en qué categoría participa o presente el formulario de otra vigencia **quedará automáticamente rechazado.**
 - Descárguelo del siguiente enlace:
<https://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/creadigital2021.aspx>
 - También lo encuentra en el aplicativo de la convocatoria como “Anexo A: Formulario de Participación 2021”.

4.3.2 Documento de identidad del representante legal:

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

4.3.3 Documentos según la persona jurídica que presenta el proyecto así:

Para las MiPyMEs

- ✓ Certificado de existencia y representación legal con la matrícula mercantil vigente al momento de presentarse a la Convocatoria, expedido por la Cámara de Comercio con fecha de expedición no mayor a 30 días a la fecha de presentación del proyecto, en el que conste que el objeto social de la empresa está relacionado con

el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de software, la producción de contenidos digitales interactivos o de comunicación en cualquiera de sus acepciones.

- ✓ Certificación expedida y firmada por el contador o revisor fiscal, según sea el caso, en la que se señale la condición de 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 2021.

Para entidad privada sin ánimo de lucro

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

Para entidad pública

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

4.3.4 Documentos a presentar para revisión del jurado

- ✓ Descargue los formatos para el jurado del siguiente enlace:
https://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/crea_digital2021.aspx

Cada una de las tres (3) categorías establece una lista de documentos diferente que el participante debe reunir y **entregar en un solo PDF** para revisión del jurado de acuerdo con la categoría a la que se quiera inscribir.

Revise en detalle los documentos requeridos para la categoría en la que participará y

organícelos para adjuntarlos a su propuesta.

- ✓ **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.
- ✓ **Ninguno de los ministerios se hará responsable de archivos o formatos de envío de los documentos que no puedan ser leídos por el jurado en el momento de la evaluación.** Por tanto, el participante debe asegurarse de que los formatos allegados funcionen en diversos sistemas operativos. En caso de no poder abrir ninguna de las copias adjuntadas o enviadas, **la propuesta será rechazada.**
- ✓ Cuando se remitan vínculos de Internet el participante deberá verificar que el acceso a los mismos se encuentre habilitado en todo el proceso de selección. En caso contrario, **la propuesta será rechazada.**
- ✓ Todos los proyectos participantes deben respaldarse con la **muestra del Piloto** de animación o la **versión alfa del prototipo funcional**⁷ del juego de video, o la **muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto del contenido transmedia y/o digital**, es decir: los bocetos, los esquemas, guiones, storyboards, prototipo en papel o cualquier soporte del proyecto que den una idea de cómo se verá el prototipo del contenido transmedia una vez finalizado.
- ✓ Todos los proyectos participantes deben respaldarse con la Muestra piloto de la serie de animación, versión Beta del prototipo del juego de video y plataformas digitales, formatos visuales, audiovisuales, sonoros, interactivos y/o inmersivos o cualquier otro tipo de contenidos avanzados del proyecto transmedia.
- ✓ Las propuestas y anexos de inscripción a la convocatoria deben estar escritos en castellano, con el fin de facilitar su revisión y decisión por parte del jurado.
- ✓ En cualquier caso, es imprescindible que las propuestas estén escritas de manera coherente, sin fallas determinantes en la redacción y con buena puntuación y ortografía.

4.3.5 Envío de propuestas

Para Crea Digital 2021 el envío de las propuestas será únicamente de forma virtual a través de la Plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural, de la siguiente forma:

Paso 1: Ingresar a la plataforma de inscripción en línea como aparece a continuación:

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

⁷ Ver glosario

Bienvenido a la Convocatoria Crea Digital 2021

Continuamos la actualización del Plan Nacional de Cultura, un diálogo cultural desde y para los territorios. Participe en el siguiente enlace: [Ver Enlace](#)

IMPORTANTE: Para la inscripción en línea es necesario utilizar los navegadores Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge o Firefox

Si usted ya está registrado

Por favor, ingrese a continuación su usuario y contraseña:

Usuario:

Contraseña:

Otras opciones

- [Regístrese como un usuario nuevo](#)
- [¿Olvidó su clave?](#)

Para participar estos son los pasos a seguir:

1. Regístrese como un usuario nuevo, si no posee uno
2. Una vez registrado ingrese su usuario y contraseña
3. Seleccione la convocatoria en la cual desea participar
4. Diligencie en su totalidad el formulario de participación (Persona jurídica)
5. Adjunte documentos administrativos y para el jurado.

Todos los derechos reservados Ministerio de Cultura - República de Colombia © 2021
Calle 9 No. 8 - 34 Bogotá D.C., Colombia Teléfono: (571) 3424100 Ext 5038
Correo electrónico: creadigital@mincultura.gov.co Horario de atención: Lunes a viernes de 8:00 a.m. a 5:00 p.m.

Aquí tiene tres opciones:

- 1- Si ya tiene un usuario registrado:
 - ✓ Ingrese al siguiente enlace: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>
 - ✓ Ingrese su usuario y contraseña
 - ✓ Haga clic en “ingresar”
 - ✓ Seleccione el tipo de participante con el cual va a presentar su propuesta (persona jurídica)
 - ✓ Siga cada uno de los pasos descritos que le indican a continuación
- 2- Si ingresa por primera vez:
 - ✓ Ingrese al siguiente vínculo: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>
 - ✓ Regístrese como un usuario nuevo.
 - ✓ Ingrese la información personal, usuario y contraseña
 - ✓ Haga clic en “ingresar”
 - ✓ Una vez creado su usuario, ingrese con él y digite la contraseña
 - ✓ Seleccione el tipo de participante con el cual va a presentar su propuesta (persona jurídica)
 - ✓ Siga cada uno de los pasos descritos que se indican a continuación
- 3- Si ya tiene usuario, pero olvidó la contraseña:
 - ✓ Ingrese al siguiente vínculo: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>

- ✓ Ingrese a la opción “¿Olvidó su clave?”
- ✓ Digite su correo electrónico registrado para iniciar el proceso de recuperación de su contraseña.
- ✓ Asigne una nueva contraseña
- ✓ Ingrese su usuario y la contraseña
- ✓ Haga clic en “ingresar”
- ✓ Seleccione el tipo de participante con el cual va a presentar su propuesta (persona jurídica)
- ✓ Siga cada uno de los pasos descritos a continuación.

Paso 2: Adjuntar los Documentos Administrativos

- ✓ Se deben adjuntar los documentos señalados en el **ítem 4.3.1** en el siguiente enlace: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>

Paso 3: Adjuntar los Documentos para el jurado:

- ✓ Adjuntar los documentos para el jurado en un (1) único documento en formato PDF en el siguiente enlace: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/> El documento en PDF **no debe exceder 20 MB.**

Tener en cuenta:

- La inscripción en línea generará **un número único** de identificación que se enviará de manera automática al correo electrónico suministrado y le servirá como comprobante de la inscripción y para su seguimiento.
- Al recibir el número único de identificación se garantiza que el diligenciamiento del formulario de participación fue exitoso y se entiende que el participante aceptó las condiciones y los términos de participación.
- La inscripción en línea únicamente estará habilitada **hasta las 11:59 p.m.** (hora colombiana) de la fecha de cierre de la convocatoria.
- Culminar con éxito este proceso en línea indica que el participante se acoge a las condiciones de participación de Crea Digital 2021.

4.4 Proceso de selección y evaluación

4.4.1 Verificación de requisitos

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

El único documento que no se puede subsanar (corregir, remediar, arreglar) es el **Formulario de Participación Crea Digital 2021**. El resto de los documentos administrativos sí. Por tanto, en caso de que el participante no presente uno de los documentos administrativos solicitados, el Ministerio de Cultura lo requerirá por medio del correo electrónico inscrito, para que lo entregue en un plazo de dos (2) días hábiles. Si cumplido este plazo no hace la subsanación, se rechazará la propuesta. En caso contrario, se verificará que los documentos para el jurado cumplan con los requisitos específicos de participación.

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

<http://convocatorias.mincultura.gov.co/Inscripciones/Estimulos/InscripcionesListadoPublico.aspx>

Los estados que encontrará son los siguientes:

- ✓ **En verificación.** La documentación está en revisión.
- ✓ **En estudio.** Cumple con los requisitos y pasa a evaluación de jurados.
- ✓ **Preseleccionado:** El jurado ha elegido la propuesta como candidata a ganar el estímulo.
- ✓ **Rechazado:** La propuesta no cumple con los requisitos de la convocatoria.
- ✓ **Subsanación:** No presentó uno de los documentos administrativos solicitados, excepto el formulario de participación que es insubsanable. El Ministerio de Cultura ha requerido vía correo electrónico al participante para que entregue en un plazo de dos (2) días hábiles el (os) documento (s) faltante(s).
- ✓ **Retirado:** El participante comunicó al Ministerio de Cultura que desiste de su inscripción.
- ✓ **Ganador:** El participante superó exitosamente todas las fases del proceso y fue seleccionado por el jurado como uno de los elegidos para acceder al estímulo.

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.

4.4.2 Causales de rechazo

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

- ✓ El participante presenta dos (2) propuestas. Ambas propuestas serán rechazadas.
- ✓ El participante presenta la misma propuesta apoyada por el Programa Nacional de Concertación para la convocatoria 2021.
- ✓ La propuesta que haya resultado ganadora de alguna de las convocatorias del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural del Ministerio de Cultura de 2021.
- ✓ La propuesta es remitida por correo electrónico, o por cualquier otro medio diferente al señalado en esta convocatoria.
- ✓ El participante no adjunta el Formulario de Participación Crea Digital 2021 (que es insubsanable), lo modifica, no lo diligencia en su totalidad, no lo presenta completo, no lo firma o no especifica a qué categoría se presenta.
- ✓ El participante presenta una propuesta a una categoría no ofertada.
- ✓ La naturaleza jurídica del participante no corresponde al ofertado en la categoría a la que aplica.
- ✓ El participante no se adecúa al perfil exigido en la categoría a la que aplica.
- ✓ La propuesta no corresponde al objeto de la categoría a la que aplica.
- ✓ El participante no adjunta uno de los documentos administrativos exigidos con posterioridad a la solicitud de subsanación.
- ✓ El participante no adjunta uno o más documentos requeridos para el jurado.
- ✓ El participante allega documentos para el jurado a los cuales no se puede tener acceso.
- ✓ El participante envía la propuesta con posterioridad a la fecha de cierre establecida para cada categoría.
- ✓ A quienes se les haya declarado incumplimiento con el Plan Nacional de la Música para la Convivencia, Plan Nacional de Danza, Plan Nacional de Lectura y Escritura, Plan Nacional de Lectura y Bibliotecas o con la Ley 1493 de 2011, Ley del Espectáculos Públicos de las artes escénicas. De igual manera, la prohibición se hará extensiva con el incumplimiento en cualquiera de los planes, programas o proyectos de los Ministerios de TIC o de Cultura.

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

4.5 Jurado

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

la trayectoria e idoneidad en su área.

4.5.1 Obligaciones del jurado

- ✓ Leer detenidamente los requisitos generales y específicos de participación de la categoría de la cual es jurado, los cuales serán entregados por la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI).
- ✓ 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 a la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI).
- ✓ Declararse impedido (a) antes de la deliberación para evaluar proyectos de familiares y amigos, o frente a aquellos en los que considere que no puede emitir concepto objetivo.
- ✓ En el caso de que más de la mitad de los jurados se declare impedida para evaluar una propuesta, los Ministerios de TIC y de Cultura designarán mediante acto administrativo, jurados ad hoc para evaluar la (s) propuesta (s) a que haya lugar.
- ✓ Leer y evaluar previamente a la deliberación, los proyectos de la categoría para la cual fueron seleccionados como jurados.
- ✓ Para evaluar los proyectos debe aplicar los criterios establecidos para cada componente y categoría.
- ✓ Observar total imparcialidad y objetividad y actuar en todo momento con plena autonomía.
- ✓ Abstenerse de usar la información a la 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.
- ✓ Seleccionar las propuestas finalistas que serán citados a participar en la jornada de pitch.
- ✓ Participar de la jornada de pitch y de deliberación en la fecha, hora y lugar o mecanismo virtual, indicados por la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI).
- ✓ Seleccionar a los ganadores y suplentes de la categoría evaluada.
- ✓ Sustentar y firmar el acta de veredicto de la categoría evaluada.
- ✓ Sugerir el perfil de los tutores⁸ de cada uno de los proyectos durante la etapa de deliberación.

⁸ Ver glosario

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

4.5.2 Deliberación y fallo

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

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

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

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

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

Las deliberaciones del jurado serán confidenciales. Si el jurado decide por unanimidad que la calidad de los proyectos evaluados no amerita el otorgamiento de los recursos de

coproducción, podrá declarar desierta la categoría y su decisión quedará consignada en el acta del veredicto.

4.5.3 Redistribución de Recursos

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

En caso de que por decisión unánime del jurado sea declarada desierta la categoría debido a que la calidad de los proyectos evaluados no amerita el otorgamiento de los recursos de coproducción o no se presente ningún aspirante en una categoría; en este caso se podrán reasignar el monto inicialmente asignado a la categoría desierta, entre las otras.

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

El jurado actuará con plena autonomía y su decisión quedará consignada en un acta. En todos los casos, el fallo es inapelable y será acogido por los Ministerios de TIC y de Cultura mediante acto administrativo.

4.6 Verificación de inhabilidades, incompatibilidades o prohibiciones

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

4.7 Publicación de resultados

Los resultados se publicarán en:

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

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 ganadora, por lo que no se hará acreedor al estímulo.
- ✓ **Suplente y mención de honor:** Una vez su propuesta fue evaluada por los jurados, se determina que el proyecto accederá al estímulo **única y exclusivamente si los ganadores se encuentran inhabilitados o renuncian**. Además, recibe 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 al mismo.

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

4.8 Otorgamiento de los recursos

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

- ✓ Comunicación suscrita por el representante legal, dirigida al Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, aceptando los recursos otorgados.
- ✓ Certificación firmada por el Representante Legal, mediante la cual acepta los TDR de la Convocatoria y declara que nadie de su equipo de trabajo se encuentra inmerso en ninguna de las inhabilidades establecidas.
- ✓ 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.
- ✓ Póliza de cumplimiento de disposiciones legales constituida a favor del Ministerio de Cultura – Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones / Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, que ampare el 40% del valor del estímulo. La vigencia de esta garantía deberá corresponder al plazo establecido para desarrollar los contenidos (desde la fecha del Acto Administrativo que los designa como ganadores) y 12 meses más. Esta garantía deberá plasmar en calidad de asegurado y beneficiario el Ministerio De Cultura – MinTIC - Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
- ✓ En caso de incumplimiento de las obligaciones a cargo del beneficiario del estímulo, será Mincultura el responsable de proferir el acto administrativo que declare el incumplimiento y hacer efectiva la garantía, ordenando al beneficiario y a su garante

el pago de la prestación garantizada sea girado a MINTIC o Fondo Único TIC dado que el origen de los recursos viene de su presupuesto. De ello deberá dejarse expresa constancia en los actos particulares de asignación.

- ✓ Certificación bancaria, cuya expedición no supere los treinta (30) días a la fecha de presentación de los documentos a la convocatoria.
- ✓ Documentos de propiedad intelectual:
 - Copia del documento de registro del proyecto ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor o el documento de constancia del trámite del registro.
 - Formato de autorización de uso de las obras presentadas (suministrado por MinTIC).
 - Formato en el cual el ganador declara que el software que se utilizará en el desarrollo del proyecto es licenciado (suministrado por MinTIC).
 - Formato SIIF diligenciado (suministrado por MinTIC).
 - RUT actualizado a 2021
 - Cámara de comercio
- ✓ Propuestas comerciales definidas (carta de intención con fecha de suscripción no mayor a 6 meses, por una empresa legalmente constituida, contratos, memorandos de entendimiento, intención de compra, etc.) con productores, canales, *publishers*, entre otros aliados estratégicos.

Nota: Si se comprueba que los documentos allegados en alguna propuesta inducen a error en la toma de decisiones por parte de los jurados durante cualquier momento del proceso, se retirará al participante de la convocatoria y quedará inhabilitado para participar en cualquiera de las convocatorias del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural del Ministerio de Cultura o del Ministerio TIC por cinco (5) años.

4.8.1 En qué se pueden invertir los recursos

Los recursos del estímulo otorgados a los proyectos ganadores en las diferentes categorías podrán ser ejecutados o invertidos de acuerdo con los rubros y montos aprobados en el presupuesto presentado y que está acorde al cumplimiento de los objetivos y metas previstas para la culminación del proyecto. No obstante, se consideran rubros financiables y los cuales deben ser, directos, necesarios y exclusivos para la ejecución del proyecto, entre los que se encuentran: recurso humano (costo del personal y/o pagos de profesionales que realizaran labores directas y exclusivas para el desarrollo del proyecto), materiales e insumos, servicios tecnológicos, consultoría especializada, capacitación, alquiler de equipos y software.

4.8.2 En qué no se pueden invertir los recursos

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

4.8.3 Retención en la fuente por concepto de renta

La retención en la fuente se aplicará de acuerdo con la normatividad vigente a la fecha en que se efectúan los desembolsos.

Nota: La retención en la fuente por concepto de otros ingresos, para el año 2021 se aplicará de acuerdo con lo establecido en el Artículo 1.2.4.9.1. Retención en la fuente por otros ingresos del Decreto 1625 de 2016. El gravamen sería del 2.5% para los obligados y del 3.5% para los no obligados a presentar declaración de renta, sobre una base mínima de retención de \$ 980.000 o el equivalente a 27 UVT, de acuerdo a la tabla de retención en la fuente para el año 2021, se calcula sobre el valor total del estímulo y se realizará en cada pago (desembolso) de manera proporcional y de acuerdo con la normatividad tributaria y fiscal vigente.

4.9 Ganadores

Los ganadores en las diversas categorías quedarán sujetos al marco general de derechos y deberes que se precisan a continuación. Estos lineamientos serán incorporados al acto administrativo de otorgamiento de los recursos.

4.9.1 Derechos

- ✓ Ser los titulares de los derechos patrimoniales de los proyectos ganadores, salvo aquellas afectaciones y licencias que expresamente confieren al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y al Ministerio de Cultura.
- ✓ Recibir el documento que los acredita como ganadores para el desarrollo o producción de los contenidos, en la respectiva categoría.
- ✓ Recibir los recursos de coproducción en los montos señalados, previo cumplimiento de los requisitos establecidos para los giros y desembolsos por cada categoría.

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

4.9.2 Deberes

- ✓ 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 del proyecto, desde la fecha en que se notifica el acto administrativo del Ministerio de Cultura que los acredita como ganadores. En todo caso, los desembolsos se realizarán según disponibilidad de los recursos de acuerdo con el Programa Anual de Caja (PAC).
- ✓ Destinar el cien por cien (100%) de los recursos recibidos única y exclusivamente para la ejecución del proyecto ganador aprobado 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 Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
- ✓ Aceptar por escrito ante el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones los recursos de coproducción otorgados y aportar los documentos requeridos por este mismo Fondo dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes a la comunicación de su selección, para formalizar y entregar los recursos asignados.
- ✓ 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. La remuneración del tutor se debe relacionar en el presupuesto general y pagar de los recursos otorgados. En ningún caso los Ministerios de TIC o de Cultura se harán responsables de este pago.
- ✓ En la eventualidad de que el proyecto originalmente presentado requiera ajustes, de acuerdo con las recomendaciones del jurado, 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 de que los jurados soliciten la contratación de un asesor específico, en algún tema que consideren debe ser reforzado en el proyecto ganador, se debe ajustar el presupuesto de acuerdo con las recomendaciones para hacer la contratación debida.

- ✓ 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, 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 o realización por estas entidades, en cualquier escenario, actividad o publicación donde se adelanten labores de difusión de los mismos. Para publicaciones o material impreso se deben acoger los lineamientos contenidos en los Manuales de Imagen de los Ministerios de TIC y de Cultura, así como del Gobierno Nacional y se deberá solicitar la aprobación a estas entidades antes de su impresión o divulgación.
- ✓ 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, lo cual no impide la contratación de personal externo o adicional al equipo de trabajo relacionado en el proyecto para apoyar parcialmente la coproducción en alguna de sus etapas o componentes.
- ✓ 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 hechas por el jurado. En ningún caso puede ser una versión inferior o editada por motivos distintos a los que pudiese haber presentado el jurado en el momento de la sustentación.
- ✓ El producto final, sin excepción, deberá ser entregado al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en las oficinas de MinTic en Bogotá los ganadores deberán entregar los productos relacionados en dispositivos de almacenamiento magnético, tales como discos duros externos con entrada USB3 y/o Firewire de 800 en formatos HD y SD, dispositivos de almacenamiento de información por medio electrónico, pendrives, memorias USB y/o memorias de estado sólido o SSDs. Se recomienda igualmente, el respaldo o alojamiento de los entregables en

DRIVE y/o Servicio de Almacenamiento en la Nube; y también agregar el link a todas las entregas y verificaciones del proyecto.

- ✓ Por parte de los creadores de contenidos (ganadores) se incluirán 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. 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.
- ✓ Entregar la estrategia de comercialización y circulación del producto final creado con el acompañamiento del asesor designado por el Ministerio de Cultura para tal fin.
- ✓ 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 2021.
- ✓ Atender 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.

4.10 Tutor

Teniendo en cuenta el objetivo de la Convocatoria CREA DIGITAL y con el fin de realizar un acompañamiento de tipo técnico a los proyectos que resulten ganadores, se constituye la figura de Tutor.

4.10.1 Rol que desempeña

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

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

El tutor o tutora podrá asesorar hasta dos (2) proyectos siempre y cuando cuente con el

perfil y la disponibilidad para el acompañamiento técnico y administrativo que los proyectos requieran.

El tutor o tutora no podrá ser participante de ninguna de las categorías de la convocatoria Crea Digital 2021.

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

4.10.2 Pago al Tutor

La remuneración del tutor o tutora se debe relacionar en el presupuesto general y pagar de los recursos otorgados. De acuerdo con los siguientes porcentajes:

- ✓ Categoría Coproducción Desarrollo de Series Digitales Animadas: 10%
- ✓ Categoría Coproducción Desarrollo de Juegos de Video: 10%
- ✓ Categoría Coproducción Desarrollo de Contenidos Transmedia: 10%

Notas:

- ✓ La remuneración del tutor se debe relacionar en el presupuesto general y pagar de los recursos otorgados. En ningún caso los Ministerios de TIC o de Cultura se harán responsables de este pago.
- ✓ La forma de pago de los honorarios del tutor o tutora será acordada entre él / ella y el proyecto ganador y será durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. En todo caso, se debe haber pagado el 100% a la fecha de entrega final del producto a Min Tic.
- ✓ La remuneración establecida incluye impuestos y retenciones de ley.

4.11 Otras consideraciones

4.11.1 Devolución de las copias de proyectos

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

Los equipamientos tecnológicos adjuntados adicionalmente, distintos a la copia del

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

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

4.11.2 Retiro de la postulación

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

4.11.3 Renuncia o retiro de los recursos

Para el caso de aquellos ganadores que por motivos de fuerza mayor o caso fortuito, ajenos a los Ministerios de Tic y de Cultura hayan recibido algún monto por concepto de los recursos de coproducción correspondientes y **no puedan ejecutar el proyecto aprobado por los jurados dentro de los términos establecidos**, deberán renunciar por escrito a los recursos otorgados, reintegrar los recursos a la cuenta que establezca el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para tal fin, dentro de los treinta (30) días siguientes a la aceptación de la renuncia y remitir copia de la consignación al Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural y al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

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

Para el caso de aquellos ganadores que por motivos de fuerza mayor o caso fortuito, ajenos a los Ministerios de TIC y de Cultura, **no puedan recibir los recursos de coproducción correspondientes dentro del mes siguiente a la expedición de la ordenación del gasto por parte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones**, el Fondo dará por terminado el compromiso de manera unilateral,

mediante acto administrativo, sin perjuicio de hacer efectivas las garantías de ser el caso y de las acciones legales a que haya lugar y ejecutará los recursos.

4.11.4 Prórrogas

No se concederán prórrogas para el desarrollo o producción de los proyectos, salvo casos de fuerza mayor o caso fortuito, debidamente probados por el ganador. Esta situación se deberá dar a conocer a los Ministerios de TIC y de Cultura, quienes deberán avalarla autorizando o negando expresamente la prórroga.

Los proyectos se deben realizar en los tiempos establecidos por cada categoría a partir de la notificación del acto administrativo por parte del Ministerio de Cultura que designa a los ganadores y en ningún caso podrá superar la vigencia (2021).

4.11.5 Información no veraz en documentos

Cuando se compruebe que la información contenida en los documentos que componen la propuesta no es veraz o no corresponde con la realidad se retirará al participante, siempre que la mencionada inconsistencia le hubiese permitido cumplir con un requisito de participación o mejorar la propuesta para efectos de la evaluación. No obstante, lo anterior, los Ministerios de TIC y de Cultura formularán denuncia penal ante las autoridades competentes, si hay lugar a ello.

4.11.6 Giro de los recursos

El giro de los recursos de coproducción a los ganadores está sujeto a:

- ✓ La expedición del acto administrativo que designa a los ganadores.
- ✓ La entrega completa por parte de los ganadores, de los documentos que solicite el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en las fechas que se definan.
- ✓ La disponibilidad de los recursos de acuerdo con el Programa Anual de Caja (PAC) asignado al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

4.11.7 Incumplimiento de los ganadores

En caso de que un ganador incumpla con los compromisos asumidos en las fechas y condiciones establecidas en la presente convocatoria, los Ministerios de TIC y de Cultura lo requerirán mediante escrito dirigido al correo electrónico registrado en el formulario de participación y citará a una audiencia presencial o virtual para que suministre brinde las explicaciones pertinentes, para lo cual deberá presentarse el representante legal de la persona jurídica.

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

En caso de no recibir el reintegro de los recursos en el plazo otorgado, los Ministerios de TIC y de Cultura agotarán el procedimiento administrativo de cobro coactivo correspondiente. Contra el acto administrativo que declara el incumplimiento precederá el recurso de reposición.

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

4.11.8 Propuestas de menores de edad

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

4.11.9 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 datos personales que acompañan la propuesta presentada. Esta información es y será utilizada en el desarrollo de las funciones propias de los Ministerios de TIC y de Cultura en su condición de entidades públicas colombianas y no generará ganancias personales o para beneficio de otros, siempre y cuando el participante lo autorice de manera expresa.

No obstante lo anterior, los participantes deberán tener en cuenta que los datos personales que se encuentren en fuentes de acceso público, con independencia del medio por el cual

se tenga acceso, entendiéndose por tales aquellos datos o bases de datos que se encuentren a disposición del público, que puedan ser tratados por cualquier persona siempre y cuando, por su naturaleza, sean datos públicos, para esos casos, la autorización no será necesaria.

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

4.12 Requisitos específicos de participación

4.12.1 Desarrollo de series digitales animadas

Fecha de apertura	25 de marzo de 2021
Fecha de cierre	27 de abril de 2021
Cuantía	Se distribuirá un total de setecientos sesenta y dos millones novecientos dos mil novecientos treinta y tres pesos (\$762.902.933) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores a ocho (8).
Plazo de entrega de productos finales	Hasta el 30 de noviembre de 2021
Contacto:	creadigital@mincultura.gov.co

Objeto

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

Referente a las propuestas y acerca del carácter narrativo y de derechos de autor de los proyectos planteados, los participantes estarán en plena autonomía de proponer bien sea contenidos inéditos, adaptaciones y/o contenidos derivados, y contenidos colaborativos-colectivos (Consultar términos en glosario); claro está y sobre todo en estos 2 últimos, demostrando que han sido adquiridos, negociados y/o cedidos los derechos de uso y reproducción.

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 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 E: Lineamientos de la Dirección de Artes**), 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 pretende 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 otra circunstancia.

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

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

Perfil del participante

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

Adicionalmente el proponente deber tener capacidad para realizar un aporte económico

y/o en especie, representado en recursos humanos o técnicos como contrapartida, a la coproducción del contenido propuesto, deberá demostrarlo y explicarlo en el Anexo B: Ficha del proyecto.

Documentos requeridos

Administrativos

Ver requisitos generales de participación (documentos administrativos).

Para el jurado

Se debe subir a la plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural una copia digital de los siguientes documentos **guardados en un solo PDF**:

- ✓ **Ficha del proyecto**⁹ totalmente diligenciada (*ver Anexo B – Ficha del Proyecto*) **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica. No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
- ✓ **Muestra del piloto:** Un (1) minuto de animación finalizado del piloto de la serie, 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 y presentarse en formato **.mp4**. El video puede ser cargado en páginas web, YouTube o Vimeo, en modo oculto, debe registrarse la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. **Videos cargados posteriormente serán rechazados.** La muestra del piloto debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de otro desarrollo existente, ni es un contenido que hace parte de una **estrategia transmedia** que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.
- ✓ **Cronograma general** (*ver Anexo C: Modelo de Cronograma*): Tener en cuenta que la fecha máxima para la entrega del producto final es el 30 de noviembre de 2021. Pasada esta fecha, se procederá a estudiar el producto entregado y se solicitarán subsanaciones si hay lugar a ellas.
- ✓ **Presupuesto general desglosado** (*ver Anexo D: Modelo de presupuesto*): Los ítems del formato de presupuesto son solo una referencia por lo que cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que corresponda, **con excepción del valor de los honorarios del tutor (a)**, los cuales siempre deben ser incluidos. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa

⁹ Ver glosario

o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos debe estar representado en términos económicos. Debe dar información detallada sobre:

- Inversión propia antes de la coproducción.
- Materiales e insumos.
- Recursos humanos que intervendrán.
- Monto solicitado para la coproducción.
- Monto tutor: 10% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).

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

Una vez reunidos, todos estos documentos se deben cargar en el siguiente enlace: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones>

Criterios de evaluación

- ✓ **Pertinencia.** Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta y el uso creativo de la tecnología. Evalúa si los contenidos de la serie son útiles e interesantes para las audiencias y plataformas pretendidas con base en la información entregada, de acuerdo con los objetivos y propósitos públicos de esta convocatoria. También evalúa su coherencia con las condiciones de infraestructura del **Ecosistema Digital colombiano**.
- ✓ **Solidez y calidad.** Evalúa la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, la coherencia entre los alcances del proyecto, el cronograma y el presupuesto. Evalúa el atractivo de la propuesta narrativa, es decir, si los contenidos entregados en los guiones, escaletas y demás soportes de la serie son atractivos, necesarios, trascendentes y de calidad. Así mismo, se evalúa en este punto el atractivo de la propuesta audiovisual, es decir, si la forma en que son expresados los contenidos es clara. Finalmente, evalúa si el aporte del contenido y su forma audiovisual son novedosos dentro de la oferta de series similares.
- ✓ **Potencial comercial.** Evalúa la efectividad de la propuesta de comercialización. Su capacidad para atraer y retener a un mercado claramente identificado. Las posibilidades que tiene de monetizarse y su sostenibilidad y crecimiento comercial a corto y mediano plazo. También se evalúan sus diferencias con la competencia y el enfoque del *marketing* y la estrategia de distribución del contenido.

Desembolso de los recursos

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

- ✓ **Un primer desembolso del 40%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del gasto expedido por el mismo, que acoge el veredicto de los ganadores y la entrega por parte del ganador de los siguientes documentos:
 - **Plan de trabajo ajustado** a los comentarios del jurado, cuando haya lugar a ellos;
 - **Presupuesto original y presupuesto ajustado**, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas;
 - **Carta del tutor** en la que se avale tanto el plan de trabajo como el presupuesto ajustado;
 - Certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

- ✓ **Un segundo desembolso del 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos:
 - **Informe parcial de actividades y avances**;
 - **Presupuesto original y/o presupuesto ajustado**, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas y siendo esta la última oportunidad para efectuar un cambio en el presupuesto;
 - **Carta del tutor** en la que avale tanto el informe de actividades y avances, como el presupuesto ajustado;
 - Certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

- ✓ **Un tercer y último desembolso 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos:
 - **Informe de actividades y avances a la fecha** que incluye un ejecutable del contenido offline que debe demostrar que el producto es funcional.
 - **Último presupuesto aprobado por el tutor**, correspondiente al entregado para el segundo desembolso;
 - **Carta del tutor** en la que se avale informe de actividades y avances a la fecha;
 - **Informe financiero** de los recursos desembolsados a la fecha, con los respectivos soportes, si hay lugar a éste; y

- **Certificación** expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

Otros deberes de los ganadores

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

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 2021 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 - Códec .H264.
- ✓ Tráiler de noventa (90) segundos realizados según indicaciones del tutor.
- ✓ Estrategia de comercialización y circulación del producto final, aprobada por el Asesor de este proceso que provee Crea Digital
- ✓ Video testimonial de la convocatoria, de duración 1 a 2 minutos, tipo de archivo: MP4, MOV. H.264 Audio AAC estéreo superior a 128 kps. Resolución 1.920 x 1.080 píxeles.
- ✓ Piezas gráficas para medios y redes sociales. 1 ícono de proyecto 200x200 px. Ratio 1:1. 5 Imágenes / Fotografías 1080 x 1920 px. 1 imagen / Fotografía horizontal 1080 x 1350 px. 1 imagen / fotografía vertical: 1080 x 1350 px. 1 Video Tráiler / Teaser, vertical y horizontal 1920x1080 / 1080x1920 px.

4.12.2 Desarrollo de juegos de video

Fecha de apertura	25 de marzo de 2021
Fecha de cierre	27 de abril de 2021
Cuantía	Se distribuirá un total de quinientos sesenta y nueve

	millones dieciséis mil pesos (\$569.016.000) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores a ocho (8) ganadores.
Plazo de entrega de productos finales	Hasta el 30 de noviembre de 2021
Contacto	creadigital@mincultura.gov.co

Objeto

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

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 E: Lineamientos de la Dirección de Artes*), 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*) (ver glosario) 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.

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

Perfil del participante:

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

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

Documentos requeridos

Administrativos

Ver requisitos generales de participación (documentos administrativos).

Para el jurado

Se debe subir a la plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural una copia digital de los siguientes documentos **guardados en un solo PDF**:

- ✓ **Ficha del proyecto** (ver glosario) correctamente diligenciada (**ver Anexo B – Ficha del Proyecto**). **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica. No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
- ✓ **Prototipo en versión alfa.** Debe ser **funcional**. Los prototipos publicados o almacenados en cualquier tipo de servicio de internet deben registrar la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. **Prototipos cargados posteriormente serán rechazados.** El prototipo debe mostrar la mecánica de la interfaz del producto y debe dar una idea de cómo espera verse el producto una vez esté terminado, acorde y coherente con lo escrito en el Anexo B. Debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de otro desarrollo existente, ni es un contenido integrante de una estrategia transmedia que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.
- ✓ **Registro audiovisual de la versión Alfa.** Se debe enviar un registro de la pantalla del juego de video mientras es manipulado por un usuario, en formato.mp4. El video puede ser cargado en páginas web, YouTube o Vimeo, en modo oculto. Se debe

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

- ✓ **Requerimientos técnicos especiales.** En caso de requerirse *software* o equipamiento especial para la correcta visualización y escucha del prototipo, el participante deberá proporcionar los elementos necesarios para que el jurado pueda evaluar el trabajo. El equipamiento será devuelto a solicitud del participante una vez finalizado el trabajo del jurado, dentro del plazo estipulado en las condiciones de esta convocatoria.
- ✓ **Cronograma general (ver Anexo C: Modelo de Cronograma):** Tener en cuenta que la fecha máxima para la entrega del producto final es el 30 de noviembre de 2021. Pasada esta fecha, se procederá a estudiar el producto entregado y se solicitarán subsanaciones si hay lugar a ellas.
- ✓ **Presupuesto general desglosado (ver Anexo D: Modelo de presupuesto):** Los ítems del formato de presupuesto son solo una referencia por lo que cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que corresponda, **con excepción del valor de los honorarios del tutor (a)**, los cuales siempre deben ser incluidos. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos debe estar representado en términos económicos. Debe dar información detallada sobre:
 - Inversión propia antes de la coproducción.
 - Materiales e insumos.
 - Recursos humanos que intervendrán.
 - Monto solicitado para la coproducción.
 - Monto tutor: 10% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).

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

Una vez reunidos, todos estos documentos se deben cargar en el siguiente enlace:
<http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones>

Criterios de evaluación

- ✓ **Pertinencia.** Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta y el uso creativo de la tecnología. Evalúa la relación del juego con los objetivos culturales y/o educativos, con los propósitos públicos de esta convocatoria y con las condiciones de infraestructura del **ecosistema digital colombiano**.
- ✓ **Solidez y calidad.** Evalúa el estado actual del desarrollo, la claridad en la redacción de la propuesta, sus tareas y metas y la coherencia entre los alcances del proyecto, el cronograma y el presupuesto. Evalúa la originalidad de la idea del juego de video respecto a otros antecedentes; los aspectos creativos como la música, la historia, el diseño de personajes, niveles, etc.; la mecánica de juego; la usabilidad y diseño de usuario; la forma de visualización (2D o 3D); el género (RPG, aventura gráfica, estrategia en tiempo real, plataformas, etc.); el diseño de interfaces; la interactividad y los recursos multimediales.
- ✓ **Potencial comercial.** Evalúa la efectividad de la propuesta de comercialización. Su capacidad para atraer y retener a un mercado claramente identificado. Las posibilidades que tiene de monetizarse y su sostenibilidad y crecimiento comercial a corto y mediano plazo. También se evalúan sus diferencias con la competencia, el enfoque del *marketing* y la estrategia de distribución del contenido.

Desembolso de los recursos

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

- ✓ **Un primer desembolso del 40%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del gasto expedido por el mismo, que acoge el veredicto de los ganadores y la entrega por parte del ganador de los siguientes documentos:
 - Un **plan de trabajo ajustado** a los comentarios del jurado, cuando haya lugar a ellos;
 - **Presupuesto original y presupuesto ajustado**, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas;
 - **Una carta del tutor** en la que se avale tanto el plan de trabajo como el presupuesto ajustado;
 - Certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

- ✓ **Un segundo desembolso del 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos:
 - **Informe parcial de actividades y avances;**
 - **Presupuesto original y/o presupuesto ajustado**, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas y siendo esta la última oportunidad para efectuar un cambio en el presupuesto;
 - **Carta del tutor** en la que avale tanto el informe de actividades y avances, como el presupuesto ajustado;
 - Certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

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

Otros deberes de los ganadores

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

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 2021 se dio inicio al proyecto.

Entregables finales

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

4.12.3 Desarrollo de Contenidos Transmedia

Fecha de apertura	25 de marzo de 2021
Fecha de cierre	27 de abril de 2021
Cuantía	Se distribuirá un total de doscientos setenta y cinco millones cuatrocientos setenta y seis mil pesos (\$275.476.000) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores a ocho (8) ganadores.
Plazo de entrega de productos finales	Hasta el 30 de noviembre de 2021
Contacto	creadigital@mincultura.gov.co

Objeto:

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas, creativas y

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

Los contenidos interactivos, inmersivos y/o digitales deben ser diseñados para ser usados con propósitos culturales y educativos. El énfasis temático de la estrategia y del contenido 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 E** - Lineamientos de la Dirección de Artes), 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/o colaborativas en las que se involucre al usuario con una nueva experiencia, que expandan y ofrezcan lecturas y usos diferentes, que integren las especificidades de Internet y/o de otros medios digitales o analógicos, que propongan la sinergia entre elementos digitales y elementos tangibles (*hardware*, interactividad con usuarios, conjunción con escenarios del mundo analógico y otras estrategias online y offline etc.). Se trata de un espacio de creación abierto a cualquier tipo de proyecto de nuevos medios en el que se potencie la expansión del universo narrativo a partir del uso de diversas plataformas, formatos, tendencias y posibilidades narrativas y tecnológicas.

Las estrategias propuestas deben estar en fase de formulación en estado inicial o avanzado de desarrollo y requerir apoyo financiero para coproducir el **piloto o prototipo funcional** del contenido narrativo transmedia propuesto¹⁰. Además, deben contar con las bases conceptuales y técnicas del documento de diseño (**Project Design Document**) (ver glosario) y los soportes de la fase de diseño (bocetos, maquetas, mapas de arquitectura, recursos gráficos, visuales, sonoros, o audiovisuales, entre otros) del proyecto.

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.

¹⁰ 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 transmedia.

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

Perfil del participante:

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

Documentos requeridos:

Administrativos:

Ver requisitos generales de participación (documentos administrativos).

Para el jurado:

Se debe subir a la plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural una copia digital de los siguientes documentos **guardados en un solo PDF**:

- ✓ **Ficha del proyecto** (ver glosario) correctamente diligenciada (**ver Anexo B – Ficha del Proyecto**). **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica. No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
- ✓ **Requerimientos técnicos especiales.** En caso de requerirse *software* o equipamiento especial para la correcta visualización y escucha del prototipo, el participante deberá proporcionar los elementos necesarios para que el jurado pueda evaluar el trabajo. El equipamiento será devuelto a solicitud del participante una vez finalizado el trabajo del jurado, dentro del plazo estipulado en las condiciones de esta convocatoria.
- ✓ **Cronograma general** (**ver Anexo C: Modelo de Cronograma**): Tener en cuenta que la fecha máxima para la entrega del producto final es el 30 de noviembre de 2021. Pasada esta fecha, se procederá a estudiar el producto entregado y se solicitarán subsanaciones si hay lugar a ellas.
- ✓ **Presupuesto general desglosado** (**ver Anexo D: Modelo de presupuesto**): Los ítems del formato de presupuesto son solo una referencia por lo que cada

postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que corresponda, **con excepción del valor de los honorarios del tutor (a)**, los cuales siempre deben ser incluidos. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos debe estar representado en términos económicos. Debe dar información detallada sobre:

- Inversión propia antes de la coproducción.
- Materiales e insumos.
- Recursos humanos que intervendrán.
- Monto solicitado para la coproducción.
- Monto tutor: 10% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).

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

Una vez reunidos, todos estos documentos se deben cargar en el siguiente enlace: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones>

Criterios de evaluación:

- ✓ **Pertinencia.** Evalúa la relación de la obra con los objetivos culturales y educativos, y los propósitos públicos de esta convocatoria. Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta, con el uso creativo de la tecnología y las condiciones de infraestructura del **ecosistema digital colombiano**.
- ✓ **Solidez, calidad y estado de avance.** Evalúa la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, y la coherencia entre sus alcances, el cronograma y el presupuesto. Evalúa posibilidades como la integración de diversos lenguajes y expresiones en una narración, la experiencia de interactividad propuesta al usuario, la coherencia de su propuesta según el objetivo planteado, la escogencia de los medios utilizados para llegar al mismo, la usabilidad, aplicación conceptual o práctica del proyecto en relación con los objetivos culturales y educativos de la convocatoria, la confluencia de tangibles e intangibles o de dispositivos presenciales y virtuales en la propuesta comunicativa, entre otras variables.
- ✓ **Potencial comercial.** Evalúa la efectividad de la propuesta de comercialización, su capacidad para atraer y retener a un mercado claramente identificado, las posibilidades que tiene de monetizarse y su sostenibilidad y crecimiento comercial a corto y mediano plazo. También se evalúan sus diferencias con la competencia y el enfoque del *marketing* y la estrategia de distribución del contenido.

Desembolso de los recursos:

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

- ✓ **Un primer desembolso del 40%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del gasto expedido por el mismo, que acoge el veredicto de los ganadores y la entrega por parte del ganador de los siguientes documentos:
 - Un **plan de trabajo ajustado** a los comentarios del jurado, cuando haya lugar a ellos;
 - **Presupuesto original y presupuesto ajustado**, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas;
 - **Una carta del tutor** en la que se avale tanto el plan de trabajo como el presupuesto ajustado;
 - Certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

- ✓ **Un segundo desembolso del 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos:
 - **Informe parcial de actividades y avances**;
 - **presupuesto original y/o presupuesto ajustado**, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas y siendo esta la última oportunidad para efectuar un cambio en el presupuesto;
 - **carta del tutor** en la que avale tanto el informe de actividades y avances, como el presupuesto ajustado;
 - certificación expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

- ✓ **Un tercer y último desembolso 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos:
 - **Informe de actividades y avances a la fecha** que incluye un ejecutable del contenido offline que debe demostrar que el producto es funcional.
 - **Último presupuesto aprobado por el tutor**, correspondiente al entregado para el segundo desembolso;
 - **Una carta del tutor** en la que se avale informe de actividades y avances a la

- fecha;
- **Informe financiero** de los recursos desembolsados a la fecha, con los respectivos soportes, si hay lugar a éste; y
 - **Certificación** expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

Otros deberes de los ganadores

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

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 2021 se dio inicio al proyecto.

Entregables finales

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

Anexos

Anexo A: Formulario de participación

Anexo B: Ficha del proyecto

Anexo C: Modelo de cronograma

Anexo D: Modelo de presupuesto

Anexo E: Lineamientos de la Dirección de Artes para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales

Anexo F: Recomendaciones Presupuesto



5 Categorías de Realización

Términos de Referencia

5.1 Presentación Categorías de Realización

En su décima versión **Crea Digital** apoyará la realización de proyectos, productos interactivos y/o contenidos digitales con énfasis cultural, educativo y comercial en las siguientes tres (3) categorías:

- ✓ Categoría Coproducción para la realización de series digitales animadas
- ✓ Categoría Coproducción para la realización de juegos de video
- ✓ Categoría Coproducción para la realización de contenidos transmedia

5.2 Requisitos generales de participación

5.2.1 Pueden participar

- ✓ **Empresas colombianas radicadas en el país**, productoras de bienes y servicios que satisfagan los criterios de **MiPyMEs**¹¹ establecidos en el artículo 2 de la Ley 905 de 2004, cuyo objeto social esté relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o de comunicación; que hayan sido creadas mínimo un (1) año antes de la fecha de apertura de la presente convocatoria; y cuya vigencia debe ser como mínimo igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más. En todos los casos, los participantes deben estar constituidos como Personas Jurídicas.
- ✓ **Universidades e instituciones de educación superior, públicas o privadas**, reconocidas por el Ministerio de Educación Nacional, que posean programas de formación o dependencias de producción en los campos de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o de comunicación y cuya existencia debe ser como mínimo igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más.
- ✓ **Organizaciones sin ánimo de lucro del sector privado** cuyo objeto social esté relacionado con el sector de las industrias culturales, las tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o de comunicación, que no tengan más de doscientos (200) trabajadores y cuya vigencia debe ser como mínimo igual al plazo de ejecución del proyecto y un

¹¹ 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, Microempresa, Personal, 51- 200 Trabajadores, 11 – 20 Trabajadores, Menos de 10Trabajadores. 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 2021: \$36.308 - SMMLV 2021 - \$908.526.

(1) año más. En todos los casos, los participantes deben estar constituidos como Personas Jurídicas.

5.2.2 No pueden participar

- ✓ Personas que se encuentren bajo una de las causales de inhabilidad o incompatibilidad establecidas por la Constitución y la Ley, ni como proponentes ni como parte de equipos creativos, técnicos o administrativos.
- ✓ Los servidores públicos de los Ministerios de TIC y de Cultura, así como de sus entidades adscritas, vinculadas o de sus unidades administrativas especiales, ni como proponentes ni como parte de equipos creativos, técnicos o administrativos.
- ✓ Empresas u organizaciones 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.
- ✓ 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 2021.
- ✓ Empresas, organizaciones o personas jurídicas ganadoras en la Convocatoria Crea Digital 2020, en las categorías de desarrollo, no podrán participar en las categorías de coproducción para el desarrollo, en la presente convocatoria.
- ✓ Empresas, organizaciones o personas jurídicas ganadoras en dos (2) o más ocasiones de la Convocatoria Crea Digital en todas sus versiones y en cualquiera de sus categorías, no podrán participar en las categorías de coproducción para el desarrollo de la presente convocatoria.
- ✓ Empresas, organizaciones o personas jurídicas ganadoras en la Convocatoria Crea Digital 2020 en cualquier categoría de realización, no podrán participar en la Convocatoria 2021 en las categorías de realización.
- ✓ 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 con el mismo proyecto en la Convocatoria 2021 del Programa Nacional de Concertación Cultural.

- ✓ Proyectos ganadores de cualquier otra convocatoria del Ministerio TIC del año inmediatamente anterior o del año en curso. Tampoco pueden participar las variaciones o modificaciones de estos.

5.2.3 Tipo de proyectos que se pueden presentar

Los interesados en participar deben contar con:

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

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

Así mismo, los participantes deben tener en cuenta las siguientes consideraciones en la elaboración de sus proyectos:

El énfasis temático de los contenidos debe apuntar a uno o varios de estos propósitos:

- ✓ Fomento de la lectoescritura
- ✓ Difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial.
- ✓ Desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes (ver Anexo E: Lineamientos de la Dirección de Artes).
- ✓ Desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos.
- ✓ Expresión de la diversidad cultural del país.
- ✓ Apropiación de las TIC.

Las limitaciones de participación previstas **son aplicables en todas las etapas de la convocatoria**, desde la revisión técnica de requisitos por parte de los Ministerios de TIC y de Cultura hasta el momento de entregar los recursos de coproducción e incluso, en la ejecución de las propuestas. **Cualquier inhabilidad o impedimento en alguno de los integrantes de las personas jurídicas aspirantes, inhabilitará a esta para continuar en la convocatoria.**

Los contenidos producto de los procesos de desarrollo y/o realización podrán ser distribuidos en casas de cultura, bibliotecas, museos, tecno-centros, medios digitales, canales de TV y emisoras públicas y comunitarias, entre otros canales. En el caso de las categorías de realización, tres (3) años después de su producción.

5.3 Proceso para participar

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

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

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

5.3.1 Documentos administrativos

Se deben **presentar en un solo documento PDF** así:

- ✓ **Formulario de participación 2021:**
 - Se debe **diligenciar en su totalidad** la información solicitada en el aplicativo, **descargar** el formulario, **imprimirlo**, **diligenciarlo**, **firmarlo**, **escanearlo** y **subirlo a la plataforma**.
 - Dado que es un documento **inmodificable e insubsanable**, el interesado que lo altere, no lo presente diligenciado en su totalidad, no lo firme, no lo presente completo, no especifique en qué categoría participa o presente el formulario de otra vigencia **quedará automáticamente rechazado**.
 - Descárguelo del siguiente enlace:
<https://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/creadigital2021.aspx>
 - También lo encuentra en el aplicativo de la convocatoria como “Anexo A: Formulario de Participación 2021”.
- ✓ **Documento de identidad del representante legal:**
 - El único documento de identificación válido para los colombianos es la cédula amarilla con hologramas (Leyes 757 de 2002 y 999 de 2005 y Decreto 4969 de 2009).
 - En caso de ser un extranjero el representante legal, deberá anexar la copia de la cedula de extranjería
 - Debe ser una copia legible por ambas caras.

- 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.

✓ **Documentos según la persona jurídica que presenta el proyecto así:**

Para las MiPyMEs

- Certificado de existencia y representación legal con la matrícula mercantil vigente al momento de presentarse a la Convocatoria, expedido por la Cámara de Comercio con fecha de expedición no mayor a 30 días a la fecha de presentación del proyecto, en el que conste que el objeto social de la empresa está relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de software, la producción de contenidos digitales interactivos o de comunicación en cualquiera de sus acepciones.
- Certificación expedida y firmada por el contador o revisor fiscal, según sea el caso, en la que se señale la condición de 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 2021.

Para entidad privada sin ánimo de lucro

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

Para entidad pública

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

5.3.2 Documentos a presentar para revisión del jurado

- ✓ Descargue los formatos para el jurado del siguiente enlace: <https://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/creadigital2021.aspx>
- ✓ Cada una de las tres (3) categorías establece una lista de documentos diferente que el participante debe reunir y **entregar en un solo PDF** para revisión del jurado de acuerdo con la categoría a la que se quiera inscribir.
- ✓ Revise en detalle los documentos requeridos para la categoría en la que participará y organícelos para adjuntarlos a su propuesta.
- ✓ **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.
- ✓ **Ninguno de los ministerios se hará responsable de archivos o formatos de envío de los documentos que no puedan ser leídos por el jurado en el momento de la evaluación.** Por tanto, el participante debe asegurarse de que los formatos allegados funcionen en diversos sistemas operativos. En caso de no poder abrir ninguna de las copias adjuntadas o enviadas, **la propuesta será rechazada.**
- ✓ Cuando se remitan vínculos de Internet el participante deberá verificar que el acceso a los mismos se encuentre habilitado en todo el proceso de selección. En caso contrario, **la propuesta será rechazada.**
- ✓ Todos los proyectos participantes deben respaldarse con la **muestra del Piloto** de animación o la **versión alfa del prototipo funcional**¹² del juego de video, o la **muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto del contenido transmedia y/o digital**, es decir: los bocetos, los esquemas, guiones, storyboards, prototipo en papel o cualquier soporte del proyecto que den una idea de cómo se verá el prototipo del contenido transmedia una vez finalizado.
- ✓ Todos los proyectos participantes deben respaldarse con la Muestra piloto de la serie de animación, versión Beta del prototipo del juego de video y plataformas digitales, formatos visuales, audiovisuales, sonoros, interactivos y/o inmersivos o cualquier otro tipo de contenidos avanzados del proyecto transmedia.
- ✓ Las propuestas y anexos de inscripción a la convocatoria deben estar escritos en castellano, con el fin de facilitar su revisión y decisión por parte del jurado. Sin embargo, cabe aclarar que las propuestas de contenido pueden ser bilingües, en total y todo caso que los participantes y sus equipos de producción así lo contemplen.
- ✓ En cualquier caso, es imprescindible que las propuestas estén escritas de manera coherente, sin fallas determinantes en la redacción y con buena puntuación y ortografía.

¹² Ver glosario

5.3.3 Envío de propuestas

Para Crea Digital 2021 el envío de las propuestas será únicamente de forma virtual a través de la Plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural, de la siguiente forma:

Paso 1: Ingresar a la plataforma de inscripción en línea como aparece a continuación:

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

Bienvenido a la Convocatoria Crea Digital 2021

Continuamos la actualización del Plan Nacional de Cultura, un diálogo cultural desde y para los territorios. Participe en el siguiente enlace: [Ver Enlace](#)

IMPORTANTE: Para la inscripción en línea es necesario utilizar los navegadores Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge o Firefox

Si usted ya está registrado

Por favor, ingrese a continuación su usuario y contraseña:

Usuario:

Contraseña:

Otras opciones

- [Regístrese como un usuario nuevo](#)
- [¿Olvidó su clave?](#)

Para participar estos son los pasos a seguir:

1. Regístrese como un usuario nuevo, si no posee uno
2. Una vez registrado ingrese su usuario y contraseña
3. Seleccione la convocatoria en la cual desea participar
4. Diligencie en su totalidad el formulario de participación (Persona jurídica)
5. Adjunte documentos administrativos y para el jurado.

Todos los derechos reservados Ministerio de Cultura - República de Colombia © 2021
Calle 9 No. 8 - 31 Bogotá D.C., Colombia Teléfono: (571) 3424100 Ext 5938
Correo electrónico: creadigital@mincultura.gov.co Horario de atención: Lunes a viernes de 8:00 a.m. a 5:00 p.m.

Aquí tiene tres opciones:

- 1- Si ya tiene un usuario registrado:
 - ✓ Ingrese al siguiente enlace: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>
 - ✓ Ingrese su usuario y contraseña
 - ✓ Haga clic en “ingresar”
 - ✓ Seleccione el tipo de participante con el cual va a presentar su propuesta (persona jurídica)
 - ✓ Siga cada uno de los pasos descritos que se indican a continuación
- 2- Si ingresa por primera vez:
 - ✓ Ingrese al siguiente vínculo: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>
 - ✓ Regístrese como un usuario nuevo.
 - ✓ Ingrese la información personal, usuario y contraseña

- ✓ Haga clic en “ingresar”
- ✓ Una vez creado su usuario, ingrese con él y digite la contraseña
- ✓ Seleccione el tipo de participante con el cual va a presentar su propuesta (persona jurídica)
- ✓ Siga cada uno de los pasos descritos que le indican a continuación

3- Si ya tiene usuario pero olvidó la contraseña:

- ✓ Ingrese al siguiente vínculo: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>
- ✓ Ingrese a la opción “¿Olvidó su clave?”
- ✓ Digite su correo electrónico registrado para iniciar el proceso de recuperación de su contraseña.
- ✓ Asigne una nueva contraseña
- ✓ Ingrese su usuario y la contraseña
- ✓ Haga clic en “ingresar”
- ✓ Seleccione el tipo de participante con el cual va a presentar su propuesta (persona jurídica)
- ✓ Siga cada uno de los pasos descritos a continuación.

Paso 2: Adjuntar los Documentos Administrativos

- ✓ Se deben adjuntar los documentos señalados en el **ítem 5.3.1** en el siguiente enlace: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>

Paso 3: Adjuntar los Documentos para el jurado:

- ✓ Adjuntar los documentos para el jurado en un (1) único documento en formato PDF en el siguiente enlace: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>

Tener en cuenta:

- La inscripción en línea generará **un número único** de identificación que se enviará de manera automática al correo electrónico suministrado y le servirá como comprobante de la inscripción y para su seguimiento.
- Al recibir el número único de identificación se garantiza que el diligenciamiento del formulario de participación fue exitoso y se entiende que el participante aceptó las condiciones y los términos de participación.
- La inscripción en línea únicamente estará habilitada **hasta las 11:59 p.m.** (hora colombiana) de la fecha de cierre de la convocatoria.
- Culminar con éxito este proceso en línea indica que el participante se acoge a las condiciones de participación de Crea Digital 2021.

5.4 Proceso de selección y evaluación

5.4.1 Verificación de requisitos

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

El único documento que no se puede subsanar (corregir, remediar, arreglar) es el **Formulario de Participación Crea Digital 2021**. El resto de los documentos administrativos sí. Por tanto, en caso de que el participante no presente uno de los documentos administrativos solicitados, el Ministerio de Cultura lo requerirá por medio del correo electrónico inscrito, para que lo entregue en un plazo de dos (2) días hábiles. Si cumplido este plazo no hace la subsanación, se rechazará la propuesta. En caso contrario, se verificará que los documentos para el jurado cumplan con los requisitos específicos de participación.

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

<http://convocatorias.mincultura.gov.co/Inscripciones/Estimulos/InscripcionesListadoPublico.aspx>

Los estados que encontrará son los siguientes:

- ✓ **En verificación.** La documentación está en revisión.
- ✓ **En estudio.** Cumple con los requisitos y pasa a evaluación de jurados.
- ✓ **Preseleccionado:** El jurado ha elegido la propuesta como candidata a ganar el estímulo.
- ✓ **Rechazado:** La propuesta no cumple con los requisitos de la convocatoria.
- ✓ **Subsanación:** No presentó uno de los documentos administrativos solicitados, excepto el formulario de participación que es insubsanable. Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural ha requerido vía correo electrónico al participante para que entregue en un plazo de dos (2) días hábiles el (os) documento (s) faltante(s).
- ✓ **Retirado:** El participante comunicó al Ministerio de Cultura que desiste de su inscripción.
- ✓ **Ganador:** El participante superó exitosamente todas las fases del proceso y fue seleccionado por el jurado como uno de los elegidos para acceder al estímulo.

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.

5.4.2 Causales de rechazo

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

- ✓ El participante presenta dos (2) propuestas. Ambas propuestas serán rechazadas.
- ✓ El participante presenta la misma propuesta apoyada por el Programa Nacional de Concertación para la convocatoria 2021.
- ✓ La propuesta que sea remitida por correo electrónico o por cualquier otro medio diferente al señalado en esta convocatoria.
- ✓ El participante no adjunta el Formulario de Participación Crea Digital 2021 (que es insubsanable), lo modifica, no lo diligencia en su totalidad, no lo presenta completo, no lo firma o no especifica a qué categoría se presenta.
- ✓ El participante presenta una propuesta a una categoría no ofertada.
- ✓ La naturaleza jurídica del participante no corresponde al ofertado en la categoría a la que aplica.
- ✓ El participante no se adecúa al perfil exigido en la categoría a la que aplica.
- ✓ La propuesta no corresponde al objeto de la categoría a la que aplica.
- ✓ El participante no adjunta uno de los documentos administrativos exigidos con posterioridad a la solicitud de subsanación.
- ✓ El participante no adjunta uno o más documentos requeridos para el jurado.
- ✓ El participante allega documentos para el jurado a los cuales no se puede tener acceso.
- ✓ El participante envía la propuesta con posterioridad a la fecha de cierre establecida para cada categoría.
- ✓ A quienes se les haya declarado incumplimiento con el Plan Nacional de la Música para la Convivencia, Plan Nacional de Danza, Plan Nacional de Lectura y Escritura, Plan Nacional de Lectura y Bibliotecas o con la Ley 1493 de 2011 (Ley del Espectáculo Público de las artes escénicas). De igual manera, la prohibición se hará extensiva con el incumplimiento en cualquiera de los planes, programas o proyectos de los Ministerios de TIC o de Cultura.

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

5.5 Jurado

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

5.5.1 Obligaciones del jurado

- ✓ Leer detenidamente los requisitos generales y específicos de participación de la categoría de la cual es jurado, los cuales serán entregados por la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI).
- ✓ 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 a la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI).
- ✓ Declararse impedido (a) **antes de la deliberación** para evaluar proyectos de familiares y amigos, o frente a aquellos en los que considere que no puede emitir concepto objetivo.
- ✓ En el caso de que más de la mitad de los jurados se declare impedida para evaluar una propuesta, los Ministerios de TIC y de Cultura designarán mediante acto administrativo, jurados ad hoc para evaluar la (s) propuesta (s) a que haya lugar.
- ✓ Leer y evaluar previamente a la deliberación, los proyectos de la categoría para la cual fueron seleccionados como jurados.
- ✓ Para evaluar los proyectos debe aplicar los criterios establecidos para cada componente y categoría.
- ✓ Observar total imparcialidad y objetividad y actuar en todo momento con plena autonomía.
- ✓ Abstenerse de usar la información a la 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.
- ✓ Seleccionar las propuestas finalistas que serán citados a participar en la jornada de pitch.

- ✓ Participar de la jornada de **pitch**¹³ y de deliberación en la fecha, hora y lugar o mecanismo virtual, indicados por la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI).
- ✓ Seleccionar a los ganadores y suplentes de la categoría evaluada.
- ✓ Sustentar y firmar el acta de veredicto de la categoría evaluada.
- ✓ Sugerir el perfil de los **tutores**¹⁴ de cada uno de los proyectos durante la etapa de deliberación.
- ✓ El jurado, resida o no en Bogotá, deberá devolver a la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos (DACMI) todos los equipamientos tecnológicos remitidos para su evaluación, en los casos que aplique, con el fin de efectuar la respectiva devolución a los participantes que lo soliciten.
- ✓ 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.

5.5.2 Deliberación y fallo

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

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

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

Acto seguido, el jurado manifestará por escrito la selección de los proyectos que considere candidatos a ser merecedores de los recursos de coproducción: ganadores y suplentes. Al designar suplentes, se entenderá que estos podrán ser acreedores del estímulo de coproducción, siempre y cuando los ganadores escogidos se encuentren inhabilitados o

¹³ Ver glosario

¹⁴ Ver glosario

renuncien a aceptar los recursos. En todos los casos, los suplentes obtendrán mención de honor (reconocimientos del jurado sin valor económico).

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

Las deliberaciones del jurado serán confidenciales. Si el jurado decide por unanimidad que la calidad de los proyectos evaluados no amerita el otorgamiento de los recursos de coproducción, podrá declarar desierta la categoría y su decisión quedará consignada en el acta del veredicto.

5.5.3 Redistribución de Recursos

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

En caso de que por decisión unánime del jurado sea declarada desierta la categoría debido a que la calidad de los proyectos evaluados no amerita el otorgamiento de los recursos de coproducción o no se presente ningún aspirante en una categoría; en este caso se podrán reasignar el monto inicialmente asignado a la categoría desierta, entre las otras.

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

El jurado actuará con plena autonomía y su decisión quedará consignada en un acta. En todos los casos, el fallo es inapelable y será acogido por los Ministerios de TIC y de Cultura mediante acto administrativo.

5.6 Verificación de inhabilidades, incompatibilidades o prohibiciones

Una vez conocida el acta de veredicto suscrita por los jurados, los Ministerios de TIC y de Cultura harán la verificación de inhabilidades, incompatibilidades y prohibiciones de los ganadores y suplentes. De encontrarse alguna causal de retiro en algún ganador, lo

reemplazará quien hubiere ocupado la suplencia en el orden establecido por los jurados cuando a ello hubiere lugar.

5.7 Publicación de resultados

Los resultados se publicarán en:

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

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 ganadora, por lo que no se hará acreedor al estímulo.
- ✓ **Suplente y mención de honor:** Una vez su propuesta fue evaluada por los jurados, se determina que el proyecto accederá al estímulo **única y exclusivamente si los ganadores se encuentran inhabilitados o renuncian**. Además, recibe 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 al mismo.

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

5.8 Otorgamiento de los recursos

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

- ✓ Comunicación suscrita por el representante legal, dirigida al Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, aceptando los recursos otorgados.
- ✓ Certificación firmada por el Representante Legal, mediante la cual acepta los TDR de la Convocatoria y declara que nadie de su equipo de trabajo se encuentra inmerso en ninguna de las inhabilidades establecidas.

- ✓ 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.
- ✓ Póliza de cumplimiento de disposiciones legales constituida a favor del Ministerio de Cultura – Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones / Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, que ampare el 40% del valor del estímulo. La vigencia de esta garantía deberá corresponder al plazo establecido para desarrollar los contenidos (desde la fecha del Acto Administrativo que los designa como ganadores) y 12 meses más. Esta garantía deberá plasmar en calidad de asegurado y beneficiario el Ministerio De Cultura – MinTIC - Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
- ✓ En caso de incumplimiento de las obligaciones a cargo del beneficiario del estímulo, será Mincultura el responsable de proferir el acto administrativo que declare el incumplimiento y hacer efectiva la garantía, ordenando al beneficiario y a su garante el pago de la prestación garantizada sea girado a MINTIC o Fondo Único TIC dado que el origen de los recursos viene de su presupuesto. De ello deberá dejarse expresa constancia en los actos particulares de asignación.
- ✓ Certificación bancaria, cuya expedición no supere los treinta (30) días a la fecha de presentación de los documentos a la convocatoria.
- ✓ Documentos de propiedad intelectual:
 - Copia del documento de registro del proyecto ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor o el documento de constancia del trámite del registro.
 - Formato de autorización de uso de las obras presentadas (suministrado por MinTIC).
 - Formato en el cual el ganador declara que el software que se utilizará en el desarrollo del proyecto es licenciado (suministrado por MinTIC).
 - Formato SIIF diligenciado (suministrado por MinTIC).
 - RUT actualizado a 2021
 - Cámara de comercio
- ✓ Propuestas comerciales definidas (carta de intención con fecha de suscripción no mayor a 6 meses, por una empresa legalmente constituida, contratos, memorandos de entendimiento, intención de compra, etc.) con productores, canales, *publishers*, entre otros aliados estratégicos.

Nota: Si se comprueba que los documentos allegados en alguna propuesta inducen a error en la toma de decisiones por parte de los jurados durante cualquier momento del proceso, se retirará al participante de la convocatoria y quedará inhabilitado para participar en cualquiera de las convocatorias del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural del Ministerio de Cultura o del Ministerio TIC por cinco (5) años.

5.8.1 En qué se pueden invertir los recursos

Los recursos del estímulo otorgados a los proyectos ganadores en las diferentes categorías podrán ser ejecutados o invertidos de acuerdo con los rubros y montos aprobados en el presupuesto presentado y que está acorde al cumplimiento de los objetivos y metas previstas para la culminación del proyecto. No obstante, se consideran rubros financiables y los cuales deben ser, directos, necesarios y exclusivos para la ejecución del proyecto, entre los que se encuentran: recurso humano (costo del personal y/o pagos de profesionales que realizaran labores directas y exclusivas para el desarrollo del proyecto), materiales e insumos, servicios tecnológicos, consultoría especializada, capacitación, alquiler de equipos y software.

5.8.2 En qué no se pueden invertir los recursos

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

5.8.3 Retención en la fuente por concepto de renta

La retención en la fuente se aplicará de acuerdo con la normatividad vigente a la fecha en que se efectúan los desembolsos.

La retención en la fuente por concepto de otros ingresos, para el año 2021 se aplicará de acuerdo con lo establecido en el Artículo 1.2.4.9.1. Retención en la fuente por otros ingresos del Decreto 1625 de 2016. El gravamen sería del 2.5% para los obligados y del 3.5% para los no obligados a presentar declaración de renta, sobre una base mínima de retención de \$ 980.000 o el equivalente a 27 UVT, de acuerdo a la tabla de retención en la fuente para el año 2021, se calcula sobre el valor total del estímulo y se realizará en cada pago (desembolso) de manera proporcional y de acuerdo con la normatividad tributaria y fiscal vigente.

5.9 Ganadores

Los ganadores en las diversas categorías quedarán sujetos al marco general de derechos y deberes que se precisan a continuación. Estos lineamientos serán incorporados al acto administrativo de otorgamiento de los recursos.

5.9.1 Derechos

- ✓ Ser los titulares de los derechos patrimoniales de los proyectos ganadores, salvo aquellas afectaciones y licencias que expresamente confieren al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y al Ministerio de Cultura.
- ✓ Recibir el documento que los acredita como ganadores para el desarrollo o producción de los contenidos, en la respectiva categoría.
- ✓ Recibir los recursos de coproducción en los montos señalados, previo cumplimiento de los requisitos establecidos para los giros y desembolsos por cada categoría.
- ✓ Recibir asesoría y seguimiento a la construcción de la estrategia de comercialización y circulación del producto final por parte de (1) asesor (a) designado (a) por la Dirección de Audiovisuales, Cine y Medios Interactivos del Ministerio de Cultura.

5.9.2 Deberes

- ✓ 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 del proyecto, desde la fecha en que se notifica el acto administrativo del Ministerio de Cultura que los acredita como **ganadores**. En todo caso, los desembolsos se realizarán según disponibilidad de los recursos de acuerdo con el Programa Anual de Caja (PAC).
- ✓ Destinar el cien por cien (100%) de los recursos recibidos **única y exclusivamente** para la ejecución del proyecto ganador aprobado 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 Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
- ✓ Aceptar por escrito ante el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones los recursos de coproducción otorgados y aportar los documentos requeridos por este mismo Fondo **dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes a la comunicación de su selección**, para formalizar y entregar los recursos asignados.
- ✓ **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. La remuneración del tutor se debe relacionar en el presupuesto general y pagar de los recursos otorgados. En ningún caso los Ministerios de TIC o de Cultura se harán responsables de este pago.

- ✓ En la eventualidad de que el proyecto originalmente presentado requiera ajustes, de acuerdo con las recomendaciones del jurado, 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 de que los jurados soliciten la contratación de un asesor específico, en algún tema que consideren debe ser reforzado en el proyecto ganador, se debe ajustar el presupuesto de acuerdo con las recomendaciones para hacer la contratación debida.
- ✓ 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, 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 o realización por estas entidades, en cualquier escenario, actividad o publicación donde se adelanten labores de difusión de los mismos. Para publicaciones o material impreso se deben acoger los lineamientos contenidos en los Manuales de Imagen de los Ministerios de TIC y de Cultura, así como del Gobierno Nacional y se deberá solicitar la aprobación a estas entidades **antes de su impresión o divulgación**.
- ✓ 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, lo cual no impide la contratación de personal externo o adicional al equipo de trabajo relacionado en el proyecto para apoyar parcialmente la coproducción en alguna de sus etapas o componentes.
- ✓ 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 hechas por el jurado. En ningún caso puede ser una versión inferior o editada por motivos distintos a los que pudiese haber presentado el jurado en el momento de la sustentación.
- ✓ El producto final, sin excepción, deberá ser entregado al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en las oficinas de MinTic en Bogotá los ganadores deberán entregar los productos relacionados en dispositivos de almacenamiento magnético, tales como discos duros externos con entrada USB3 y/o Firewire de 800 en formatos HD y SD, dispositivos de almacenamiento de información por medio electrónico, pendrives, memorias USB y/o memorias de estado sólido o SSDs. Se recomienda igualmente, el respaldo o alojamiento de los entregables en DRIVE y/o Servicio de Almacenamiento en la Nube; y también agregar el link a todas las entregas y verificaciones del proyecto.
- ✓ Por parte de los creadores de contenidos (ganadores) se incluirán 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. 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.
- ✓ Entregar la estrategia de comercialización y circulación del producto final creado con el acompañamiento del asesor designado por el Ministerio de Cultura para tal fin.
- ✓ 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 2021.
- ✓ Atender 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.

5.10 Tutor

Teniendo en cuenta el objetivo de la Convocatoria CREA DIGITAL y con el fin de realizar un acompañamiento de tipo técnico a los proyectos que resulten ganadores, se constituye la figura de Tutor.

5.10.1 Rol que desempeña

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

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

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

El tutor o tutora no podrá ser participante de ninguna de las categorías de la convocatoria Crea Digital 2021.

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

5.10.2 Pago al Tutor

La remuneración del tutor o tutora se debe relacionar en el presupuesto general y pagar de los recursos otorgados. De acuerdo con los siguientes porcentajes:

- ✓ Categoría Coproducción Realización de Series Digitales Animadas: 7%
- ✓ Categoría Coproducción Realización de Juegos de Video: 7%
- ✓ Categoría Coproducción Realización de Contenidos Transmedia: 7%

Notas:

- ✓ La remuneración del tutor se debe relacionar en el presupuesto general y pagar de los recursos otorgados. En ningún caso los Ministerios de TIC o de Cultura se harán responsables de este pago.
- ✓ La forma de pago de los honorarios del tutor o tutora será acordada entre él / ella y el proyecto ganador y será durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del

producto final. En todo caso, se debe haber pagado el 100% a la fecha de entrega final del producto a Min Tic.

- ✓ La remuneración establecida incluye impuestos y retenciones de ley.

5.11 Otras consideraciones

5.11.1 Devolución de las copias de proyectos

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

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

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

5.11.2 Retiro de la postulación

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

5.11.3 Renuncia o retiro de los recursos

Para el caso de aquellos ganadores que por motivos de fuerza mayor o caso fortuito, ajenos a los Ministerios de Tic y de Cultura hayan recibido algún monto por concepto de los recursos de coproducción correspondientes y **no puedan ejecutar el proyecto aprobado por los jurados dentro de los términos establecidos**, deberán renunciar por escrito a los recursos otorgados, reintegrar los recursos a la cuenta que establezca el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones para tal fin, dentro

de los treinta (30) días siguientes a la aceptación de la renuncia y remitir copia de la consignación al Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural y al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

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

Para el caso de aquellos ganadores que por motivos de fuerza mayor o caso fortuito, ajenos a los Ministerios de TIC y de Cultura, **no puedan recibir los recursos de coproducción correspondientes dentro del mes siguiente a la expedición de la ordenación del gasto por parte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones**, el Fondo dará por terminado el compromiso de manera unilateral, mediante acto administrativo, sin perjuicio de hacer efectivas las garantías de ser el caso y de las acciones legales a que haya lugar y ejecutará los recursos.

5.11.4 Prórrogas

No se concederán prórrogas para el desarrollo o producción de los proyectos, salvo casos de fuerza mayor o caso fortuito, debidamente probados por el ganador. Esta situación se deberá dar a conocer a los Ministerios de TIC y de Cultura, quienes deberán avalarla autorizando o negando expresamente la prórroga.

Los proyectos se deben realizar en los tiempos establecidos por cada categoría a partir de la notificación del acto administrativo por parte del Ministerio de Cultura que designa a los ganadores y en ningún caso podrá superar la vigencia (2021).

5.11.5 Información no veraz en documentos

Cuando se compruebe que la información contenida en los documentos que componen la propuesta no es veraz o no corresponde con la realidad se retirará al participante, siempre que la mencionada inconsistencia le hubiese permitido cumplir con un requisito de participación o mejorar la propuesta para efectos de la evaluación. No obstante, lo anterior, los Ministerios de TIC y de Cultura formularán denuncia penal ante las autoridades competentes, si hay lugar a ello.

5.11.6 Giro de los recursos

El giro de los recursos de coproducción a los ganadores está sujeto a:

- ✓ La expedición del acto administrativo que designa a los ganadores.

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

5.11.7 Incumplimiento de los ganadores

En caso de que un ganador incumpla con los compromisos asumidos en las fechas y condiciones establecidas en la presente convocatoria, los Ministerios de TIC y de Cultura lo requerirán mediante escrito dirigido al correo electrónico registrado en el formulario de participación y citará a una audiencia presencial o virtual para que suministre brinde las explicaciones pertinentes, para lo cual deberá presentarse el representante legal de la persona jurídica.

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

En caso de no recibir el reintegro de los recursos en el plazo otorgado, los Ministerios de TIC y de Cultura agotarán el procedimiento administrativo de cobro coactivo correspondiente. Contra el acto administrativo que declara el incumplimiento precederá el recurso de reposición.

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

5.11.8 Propuestas de menores de edad

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

5.11.9 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 datos personales que acompañan la propuesta presentada. Esta información es y será utilizada en el desarrollo de las funciones propias de los Ministerios de TIC y de Cultura en su condición de entidades públicas colombianas y no generará ganancias personales o para beneficio de otros, siempre y cuando el participante lo autorice de manera expresa.

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

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

5.12 Requisitos específicos de participación

5.12.1 Coproducción para la realización de Series Digitales Animadas

Fecha de apertura	25 de marzo de 2021
Fecha de cierre	27 de abril de 2021
Cuantía	Se distribuirá un total de novecientos dos millones doscientos noventa y seis mil ochocientos pesos (\$902.296.800) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferior a cuatro (4) ganadores.
Plazo de entrega de productos finales	Hasta el 30 de noviembre de 2021
Contacto	creadigital@mincultura.gov.co

Objeto

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas y económicas, para la coproducción de una serie de animación, basadas en técnicas digitales con una duración por capítulo de entre tres (3) y siete (7) minutos. Se deben producir como mínimo cuatro (4) capítulos.

Referente a las propuestas y acerca del carácter narrativo y de derechos de autor de los proyectos planteados, los participantes estarán en plena autonomía de proponer bien sea contenidos inéditos, adaptaciones y/o contenidos derivados, y contenidos colaborativos-colectivos (Consultar términos en glosario); claro está y sobre todo en estos dos (2) últimos, demostrando que han sido adquiridos, negociados y/o cedidos los derechos de uso y reproducción.

Los proponentes deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- ✓ Contar con un socio estratégico (cartas de intención, contratos, memorandos de entendimiento, intención de compra, etc.), nacional o internacional que garantice la coproducción total de series (mínimo 10 capítulos de tres (3) a siete (7) minutos por capítulo, así como su circulación en diferentes ventanas de difusión como canales televisión o plataformas VOD (*Video on Demand*)).
- ✓ Con los recursos otorgados por la convocatoria debe producir mínimo cuatro (4) capítulos con una duración de entre tres (3) y siete (7) minutos por capítulo.
- ✓ Presentar piloto o capítulo 1 de la serie.

Los proponentes deben tener en cuenta que la serie de animación podrán ser distribuidas con propósitos culturales y educativos en escenarios y canales de circulación públicos como centros educativos beneficiarios del programa Computadores para Educar, casas de cultura, bibliotecas, tecno-centros, portales web, televisión pública, entre otros, después del segundo año de producción (enero 2024) 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 (capítulos producidos con los recursos otorgados y el piloto presentado).

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 E** - Lineamientos de la Dirección de Artes), 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 coproducir una serie de animación digital completa, que estén en fase de formulación terminada, es decir, que cuenten con el documento de diseño del proyecto (Project Design Document) y un piloto o capítulo 1 finalizado.

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

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

Perfil del participante

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y entidades o empresas que cuenten con un proyecto en etapa de formulación completa y un (1) **piloto** de la serie animada de entre tres (3) y siete (7) minutos de duración. Las entidades o empresas deben demostrar experiencia en la producción de animación digital, contar con el socio estratégico (nacional o internacional) para la coproducción total de la serie y estar en condiciones de coproducir el 100% los contenidos propuestos.

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

Documentos requeridos

Administrativos

Ver requisitos generales de participación (documentos administrativos).

Para el jurado

Se debe subir a la plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural una copia digital de los siguientes documentos **guardados en un solo PDF**:

- ✓ **Ficha del proyecto** (ver glosario) totalmente diligenciada (**ver Anexo B – Ficha del Proyecto**). **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica. No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
- ✓ **Piloto** de la serie de entre tres (3) y siete (7) minutos de animación finalizado. Debe haber sido producido por el proponente del proyecto. Subir link a la plataforma virtual. Se deben presentar en formato **.mp4**. El video puede ser cargado en páginas web, YouTube o Vimeo, en modo oculto o con clave. Debe registrarse la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. **Videos cargados posteriormente serán rechazados.** El piloto debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de otro desarrollo existente, ni es un contenido que hace parte de una **estrategia transmedia** que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.
- ✓ **Cronograma general** (**ver Anexo C: Modelo de Cronograma**): Tener en cuenta que la fecha máxima para la entrega del producto final es el 30 de noviembre de 2021. Pasada esta fecha, se procederá a estudiar el producto entregado y se solicitarán subsanaciones si hay lugar a ellas.
- ✓ **Presupuesto general y plan de financiación desglosado** (**ver Anexo D: Modelo de Presupuesto**): Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia y cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que corresponda, **con excepción del valor de los honorarios del tutor**, los cuales siempre deben ser incluidos. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido y los aportes que realizará el socio estratégico. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Se debe dar información detallada sobre:
 - Inversión propia antes de la coproducción.
 - Inversión socio estratégico para la coproducción.
 - Materiales e insumos.
 - Recursos humanos que intervendrán.
 - Monto solicitado para la coproducción.

- Monto tutor: 7% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).
- Desglose completo del plan de financiación del proyecto que incluya el estado de avance de cada una de las diversas fuentes de recursos.

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

Una vez reunidos, todos estos documentos se deben cargar en el siguiente enlace: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones>

Criterios de evaluación

- ✓ **Pertinencia.** Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta y el uso creativo de la tecnología. Evalúa si los contenidos de la serie son útiles e interesantes para las audiencias y plataformas pretendidas con base en la información entregada, de acuerdo con los objetivos y propósitos públicos de esta convocatoria. Evalúa también su coherencia con las condiciones de infraestructura del **ecosistema digital colombiano**.
- ✓ **Solidez y calidad.** Evalúa la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, la coherencia entre los alcances del proyecto, el cronograma y el presupuesto. Evalúa el atractivo de la propuesta narrativa, es decir, si los contenidos entregados en los guiones, escaletas y demás soportes de la serie son atractivos, necesarios, trascendentes y de calidad. Así mismo, se evalúa en este punto el atractivo de la propuesta audiovisual, es decir, si la forma en que son expresados los contenidos es clara. Finalmente, evalúa si el aporte del contenido y su forma audiovisual son novedosos dentro de la oferta de series similares.
- ✓ **Potencial comercial.** Evalúa la efectividad de la propuesta de comercialización, su capacidad para atraer y retener a un mercado claramente identificado, las posibilidades que tiene de monetizarse y su sostenibilidad y crecimiento comercial a corto y mediano plazo. También se evalúan sus diferencias con la competencia y el enfoque del marketing y la estrategia de distribución del contenido.

Desembolso de los recursos:

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

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

- ✓ **Un segundo desembolso del 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos:
 - **Informe parcial de actividades y avances.**
 - **Presupuesto original y/o presupuesto ajustado**, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas y siendo esta la última oportunidad para efectuar un cambio en el presupuesto
 - **Carta del tutor** en la que avale tanto el informe de actividades y avances, como el presupuesto ajustado.
 - **Certificación** expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

- ✓ **Un tercer y último desembolso 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos:
 - **Informe de actividades y avances a la fecha** que incluye un ejecutable del contenido offline que debe demostrar que el producto es funcional.
 - **Último presupuesto aprobado por el tutor**, correspondiente al entregado para el segundo desembolso.
 - **Carta del tutor** en la que se avale informe de actividades y avances a la fecha.
 - **Informe financiero** de los recursos desembolsados a la fecha, con los respectivos soportes, si hay lugar a éste.
 - **Certificación** expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

Otros deberes de los ganadores

Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores deberán entregar los productos relacionados en **entregables finales en versión virtual, al correo oficial de la convocatoria, y en versión física**, en un (1) disco duro con entrada USB3 y/o *Firewire* de 800 en formatos Full HD y HD.

En el total de los capítulos de la serie y futuras etapas 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 2021 se dio inicio al proyecto.

Entregables finales:

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

5.12.2 Coproducción para la Realización de Juegos de Video

Fecha de apertura	25 de marzo de 2021
Fecha de cierre	27 de abril de 2021
Cuantía	Se distribuirá un total de seiscientos treinta millones doscientos setenta y ocho mil trescientos ochenta y cuatro pesos (\$630.278.384) 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 cuatro (4) ganadores.
Plazo de entrega del Producto final	Hasta el 30 de noviembre de 2021
Contacto	creadigital@mincultura.gov.co

Objeto

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

Referente a las propuestas y acerca del carácter narrativo y de derechos de autor de los proyectos planteados, los participantes estarán en plena autonomía de proponer bien sea contenidos inéditos, adaptaciones y/o contenidos derivados, y contenidos colaborativos-colectivos (Consultar términos en glosario); claro está y sobre todo en estos dos (2) últimos, demostrando que han sido adquiridos, negociados y/o cedidos los derechos de uso y reproducción.

Los proponentes deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- ✓ Contar con un socio estratégico o Publisher (cartas de intención, contratos, memorandos de entendimiento, intención de compra, etc.) nacional o internacional, que garantice la coproducción del juego de video y su circulación en diferentes plataformas.
- ✓ Presentar prototipo versión Beta del juego de video.
- ✓ Con los recursos otorgados, el ganador debe desarrollar un juego de video finalizado con mínimo cinco (5) niveles de avance y entre quince (15) y treinta (30) minutos de juego.

Los proponentes deben tener en cuenta que los juegos de video finalizados podrán ser distribuidas con propósitos culturales y educativos en escenarios y canales de circulación públicos como centros educativos beneficiarios del programa Computadores para Educar, casas de cultura, bibliotecas, tecno-centros, portales web, entre otros, **después del segundo año de producción (enero 2024) mediante el otorgamiento de una autorización de uso no exclusiva por el máximo tiempo que determine la Ley 1915 de 2018, sobre el proyecto entregado para la convocatoria.**

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 E** - Lineamientos de la Dirección de Artes), 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, entretenimiento y apropiación de las TIC.

Esta convocatoria está dirigida a entidades o empresas que requieran apoyo financiero para desarrollar una **versión final** de un juego de video que esté en fase de formulación terminada, es decir, que cuente con el documento de diseño del juego (**Project Design Document** - ver glosario) y una **versión beta del prototipo funcional** de este.

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

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

Perfil del participante

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación, que cuenten con un proyecto en etapa de formulación completa y una **versión Beta del prototipo funcional** de los juegos de video. Las entidades o empresas deben demostrar experiencia en la producción de juegos de video, contar con el socio estratégico o Publisher (nacional o internacional) para la coproducción total del juego de video y estar en condiciones de coproducir el 100% los contenidos propuestos.

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

Documentos requeridos

Administrativos

Ver requisitos generales de participación (documentos administrativos).

Para el jurado

Se debe subir a la plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural una copia digital de los siguientes documentos **guardados en un solo PDF**:

- ✓ **Ficha del Proyecto** (ver glosario) totalmente diligenciada (**ver Anexo B – Ficha del Proyecto**). **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica. No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
- ✓ **Prototipo en versión beta.** Debe ser **totalmente funcional**. Los **prototipos** publicados o almacenados en cualquier tipo de servicio de Internet deben registrar la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. **Prototipos cargados posteriormente serán rechazados.** El prototipo debe mostrar la mecánica de la interfaz del producto y evidencia clara y real del producto una vez esté terminado, acorde y coherente con lo escrito en el Anexo B. Debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de otro desarrollo existente, ni es un contenido integrante de una estrategia transmedia que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.
- ✓ **Registro audiovisual de la versión beta.** Se debe enviar un registro de la pantalla del juego de video mientras este es manipulado por un usuario, en formato.mp4. El video puede ser cargado en páginas web, YouTube o Vimeo, en modo oculto o con contraseña, debe registrarse la fecha en que fueron cargados, la cual debe ser anterior o el mismo día del cierre de la convocatoria. **Videos cargados posteriormente serán rechazados.**
- ✓ **Requerimientos técnicos especiales.** En caso de requerirse *software* o equipamiento especial, para la correcta visualización y escucha del prototipo, el participante deberá proporcionar los elementos necesarios para que el jurado pueda evaluar el trabajo. El equipamiento será devuelto a solicitud del participante una vez

finalizado el trabajo del jurado dentro del plazo estipulado en las condiciones de esta convocatoria.

- ✓ **Cronograma general (ver Anexo C: Modelo de Cronograma):** Tener en cuenta que la fecha máxima para la entrega del producto final es el 30 de noviembre de 2021. Pasada esta fecha, se procederá a estudiar el producto entregado y se solicitarán subsanaciones si hay lugar a ellas.
- ✓ **Presupuesto general y Plan de Financiación desglosado (ver Anexo D: Modelo de Presupuesto):** Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia y cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que corresponda, **con excepción del valor de los honorarios del tutor**, los cuales siempre deben ser incluidos. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido y los aportes que realizará el socio estratégico. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información sobre:
 - Inversión propia en la etapa de planeación.
 - Inversión socio estratégico para la coproducción.
 - Materiales e insumos.
 - Costo del recurso humano que intervendrá.
 - Monto solicitado para la coproducción.
 - Monto tutor, 7% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley).
 - Desglose completo del plan de financiación del proyecto que incluya el estado de avance de cada una de las diversas fuentes de recursos.

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

Una vez reunidos, todos estos documentos se deben cargar en el siguiente enlace: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones>

Criterios de evaluación

- ✓ **Pertinencia.** Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta y el uso creativo de la tecnología. Evalúa la relación del juego con los objetivos culturales y/o educativos, con los propósitos públicos de esta convocatoria y con las condiciones de infraestructura del **ecosistema digital colombiano**.
- ✓ **Solidez y calidad.** Evalúa el estado actual del desarrollo, la claridad en la redacción de la propuesta, sus tareas y metas, y la coherencia entre los alcances del proyecto,

el cronograma y el presupuesto. Evalúa también la originalidad de la idea del juego de video respecto a otros antecedentes; los aspectos creativos como la música, la historia, el diseño de personajes, niveles, etc.; la mecánica de juego; la usabilidad y diseño de usuario; la forma de visualización (2D o 3D), el género (RPG, aventura gráfica, estrategia en tiempo real, plataformas, etc.), el diseño de interfaces, la interactividad y recursos multimedia.

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

Desembolso de los recursos

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

- ✓ **Un primer desembolso del 40%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de TIC, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del gasto expedido por el Fondo, que acoge el veredicto de los ganadores y la entrega por parte del ganador de los siguientes documentos:
 - **Plan de trabajo ajustado** a los comentarios del jurado, cuando haya lugar a ellos.
 - **Presupuesto original y presupuesto ajustado**, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas.
 - **Carta del tutor** en la que se avale tanto el plan de trabajo como el presupuesto ajustado.
 - **Certificación** expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.
- ✓ **Un segundo desembolso del 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos:
 - **Informe parcial de actividades y avances.**
 - **Presupuesto original y/o presupuesto ajustado**, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas y siendo esta la última oportunidad para efectuar un cambio en el presupuesto.
 - **Carta del tutor** en la que avale tanto el informe de actividades y avances, como el presupuesto ajustado.

- **Certificación**, expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.
- ✓ **Un tercer y último desembolso 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos:
 - **Informe de actividades y avances a la fecha** que incluye un ejecutable del contenido offline que debe demostrar que el producto es funcional.
 - **Último presupuesto aprobado por el tutor**, correspondiente al entregado para el segundo desembolso.
 - **Carta del tutor** en la que se avale informe de actividades y avances a la fecha.
 - **Informe financiero** de los recursos desembolsados a la fecha, con los respectivos soportes, si hay lugar a éste.
 - **Certificación** expedida por el revisor fiscal o el representante legal según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

Otros deberes de los ganadores

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 versión virtual, al correo oficial de la convocatoria, y en versión física**, en un dispositivo de almacenamiento, además de relacionar las instrucciones de uso e instalación y los directorios de descarga, de acceso o instalación pertinentes, tales como plataformas web, *markets* o *stores*, aspecto a considerar en la destinación presupuestal del proyecto.

En caso de futuras etapas de desarrollo del video juego, 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 2021 se dio inicio al proyecto.

Entregables finales

- ✓ Archivos ejecutables de la versión publicable del juego de video con mínimo, 5 niveles de avance, que debe estar entre quince (15) y treinta (30) minutos de tiempo de juego en la extensión o extensiones planteada(s) en la ficha de proyecto: .apk, .ipa, html5; sistemas operativos Windows, IOS, Linux, etc.
- ✓ Link que dé cuenta que la versión final del juego de video fue subida a alguna tienda o plataforma de juegos.
- ✓ *Game Design*.
- ✓ *Playthrough*

- ✓ Tráiler de máximo noventa (90) segundos.
- ✓ Estrategia de comercialización, circulación y monetización del producto final aprobada por el asesor de este proceso que provee Crea Digital.
- ✓ Video testimonial de la convocatoria, de duración 1 a 2 minutos, tipo de archivo: MP4, MOV. H.264 Audio AAC estéreo superior a 128 kps. Resolución 1.920 x 1.080 píxeles.
- ✓ Piezas gráficas para medios y redes sociales. 1 ícono de proyecto 200x200 px. Ratio 1:1. 5 Imágenes / Fotografías 1080 x 1920 px. 1 imagen / Fotografía horizontal 1080 x 1350 px. 1 imagen / fotografía vertical: 1080 x 1350 px. 1 Video Tráiler / Teaser, vertical y horizontal 1920x1080 / 1080x1920 px.

5.12.3 Coproducción para la Realización de Contenidos Transmedia

Fecha de apertura	25 de marzo de 2021
Fecha de cierre	27 de abril de 2021
Cuantía:	Se distribuirá un total de quinientos un millones novecientos cuarenta mil quinientos cuarenta pesos (\$501.940.540) 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 cuatro (4) ganadores.
Duración	Hasta el 30 de noviembre de 2021
Contacto:	creadigital@mincultura.gov.co

Objeto

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

Referente a las propuestas y acerca del carácter narrativo y de derechos de autor de los proyectos planteados, los participantes estarán en plena autonomía de proponer bien sea contenidos inéditos, adaptaciones y/o contenidos derivados, y contenidos colaborativos-colectivos (Consultar términos en glosario); claro está y sobre todo en estos dos (2)

últimos, demostrando que han sido adquiridos, negociados y/o cedidos los derechos de uso y reproducción.

Los proponentes deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- ✓ Deben contar con un socio estratégico (el cual debe ser refrendado a través de cartas de intención, contratos, memorandos de entendimiento, intención de compra, y otros documentos similares), nacional o internacional que garantice la coproducción total de los contenidos expandidos propuestos.
- ✓ Con los recursos otorgados por la convocatoria debe poder crear un mínimo de 3 expansiones narrativas funcionales y autoconcluyentes además de las que ya tenga el proyecto de manera previa. La cantidad de contenidos de las mismas y sus duraciones podrán variar según la tendencia escogida, pero deben ser productos finalizados y con un escenario de circulación robusto y que genere comunidad a su alrededor.
- ✓ Presentar piloto o contenidos finalizados de manera previa que permitan valorar el estado de desarrollo avanzado del universo narrativo transmedial.

Los proponentes deben tener en cuenta que el proyecto transmedia y sus variados formatos, plataformas y componentes podrán ser distribuidas con propósitos culturales y educativos en escenarios y canales de circulación públicos como centros educativos beneficiarios del programa Computadores para Educar, casas de cultura, bibliotecas, tecno-centros, portales web, televisión pública, entre otros, después del segundo año de producción (enero 2024) 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 (capítulos producidos con los recursos otorgados y el piloto presentado).

Los contenidos interactivos, inmersivos y/o digitales deben ser diseñados para ser usados con propósitos culturales y educativos. El énfasis temático de la estrategia y del contenido 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 E** - Lineamientos de la Dirección de Artes), 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 finalizar el proceso de creación, producción, realización y circulación de estrategias de comunicación multiplataforma, transmediales, digitales, inmersivas, interactivas y/o colaborativas en las que se involucre al usuario con una nueva experiencia, que expandan

y ofrezcan lecturas y usos diferentes, que integren las especificidades de Internet y/o de otros medios digitales o analógicos, que propongan la sinergia entre elementos digitales y elementos tangibles (*hardware*, interactividad con usuarios, conjunción con escenarios del mundo analógico y otras estrategias online y offline etc.).

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

Las estrategias propuestas deben estar en fase avanzada de desarrollo y requerir apoyo financiero para coproducir las plataformas y formatos afines al contenido narrativo transmedia propuesto¹⁵ y poder así dejar publicado, en circulación y/o accesible desde plataformas digitales y otros escenarios similares la estrategia completa. Además, deben contar con las bases conceptuales y técnicas del documento de diseño (**Project Design Document**) (ver glosario) y los soportes de la fase de diseño (bocetos, maquetas, mapas de arquitectura, recursos gráficos, 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.

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

Perfil del participante

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y que propongan contenidos narrativos transmedia innovadores que cuenten con su etapa de desarrollo finalizada, con un amplio avance del proceso de conceptualización de todos los componentes del universo narrativo expandido, con el documento de diseño (**Project Design Document**) y con las evidencias sobre dicha fase. Las entidades o empresas deben estar en condiciones de coproducir el piloto o el prototipo funcional y demostrar su experiencia en el desarrollo de proyectos interactivos, inmersivo y/o digitales.

¹⁵ 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 transmedia.

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

Documentos requeridos

Administrativos

Ver requisitos generales de participación (documentos administrativos).

Para el jurado

Se debe subir a la plataforma del Grupo de Fomento y Estímulos a la Creación, a la Investigación, a la Actividad Artística y Cultural una copia digital de los siguientes documentos **guardados en un solo PDF**:

- **Ficha del proyecto** (ver glosario) totalmente diligenciada (**ver Anexo B – Ficha del Proyecto**).

La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica. No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.

Nota: Requerimientos técnicos especiales. En caso de que el proyecto requiera de *software* o equipamiento especial adicional, el participante deberá proporcionar los elementos necesarios para que el jurado pueda evaluar el trabajo. El equipamiento será devuelto a solicitud del participante una vez finalizado el trabajo del jurado, dentro del plazo estipulado en las condiciones de esta convocatoria.

- **Cronograma general** (**ver Anexo C: Modelo de Cronograma**): Tener en cuenta que la fecha máxima para la entrega del producto final es el 30 de noviembre de 2021. Pasada esta fecha, se procederá a estudiar el producto entregado y se solicitarán.
- **Presupuesto general y plan de financiación desglosado** (**ver Anexo D: Modelo de Presupuesto**): Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia y cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que corresponda, **con excepción del valor de los honorarios del tutor**, los cuales siempre deben ser tenidos en cuenta. El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido y los aportes que realizara el socio estratégico. Así el aporte sea en

recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información sobre:

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

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

Una vez reunidos, todos estos documentos se deben cargar en el siguiente enlace: <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones>

Criterios de evaluación

- ✓ **Pertinencia.** Evalúa la relación de la obra con los objetivos culturales y educativos, y los propósitos públicos de esta convocatoria. Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta, con el uso creativo de la tecnología y las condiciones de infraestructura del **ecosistema digital colombiano**.
- ✓ **Solidez, calidad y estado de avance de los procesos previos.** Evalúa la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, y la coherencia entre sus alcances, el cronograma y el presupuesto. Evalúa posibilidades como la integración de diversos lenguajes y expresiones en una narración, la experiencia de interactividad propuesta al usuario, la coherencia de su propuesta según el objetivo planteado, la escogencia de los medios utilizados para llegar al mismo, la usabilidad, aplicación conceptual o práctica del proyecto en relación con los objetivos culturales y educativos de la convocatoria, la confluencia de tangibles e intangibles o de dispositivos presenciales y virtuales en la propuesta comunicativa, entre otras variables.
- ✓ **Potencial comercial.** Evalúa la efectividad de la propuesta de comercialización, su capacidad para atraer y retener a un mercado claramente identificado, las posibilidades que tiene de monetizarse y su sostenibilidad y crecimiento comercial

a corto y mediano plazo. También se evalúan sus diferencias con la competencia y el enfoque del *marketing* y la estrategia de distribución del contenido.

Desembolso de los recursos

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

- ✓ **Un primer desembolso del 40%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, de acuerdo con el acto administrativo de ordenación del gasto expedido por el mismo, que acoge el veredicto de los ganadores y la entrega por parte del ganador de los siguientes documentos: un **plan de trabajo ajustado** a los comentarios del jurado, cuando haya lugar a ellos; **presupuesto original y presupuesto ajustado**, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas; **carta del tutor** en la que se avale tanto el plan de trabajo como el presupuesto ajustado; **certificación**, expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.
- ✓ **Un segundo desembolso del 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos: **informe parcial de actividades y avances**; **presupuesto original y/o presupuesto ajustado**, cuando haya lugar a cambios, de tal manera que sean resaltadas las modificaciones efectuadas y siendo esta la última oportunidad para efectuar un cambio en el presupuesto; **carta del tutor** en la que avale tanto el informe de actividades y avances, como el presupuesto ajustado; **certificación** expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.
- ✓ **Un tercer y último desembolso 30%** del valor del estímulo asignado del aporte del Fondo Único de TIC, previa aprobación del Comité Técnico y el recibo a satisfacción de los siguientes documentos: **informe de actividades y avances a la fecha** que incluye un ejecutable del contenido offline que debe demostrar que el producto es funcional; **último presupuesto aprobado por el tutor**, correspondiente al entregado para el segundo desembolso; **carta del tutor** en la que se avale informe de actividades y avances a la fecha; **informe financiero** de los recursos desembolsados a la fecha, con los respectivos soportes, si hay lugar

a este y **certificación** expedida por el revisor fiscal o el representante legal, según sea el caso, de encontrarse al día con los pagos de las obligaciones correspondientes al Sistema de Seguridad Social y Parafiscales.

Otros deberes de los ganadores

Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores deberán entregar los productos relacionados en el ítem **entregables en versión virtual, al correo oficial de la convocatoria, y en versión física**, en un dispositivo de almacenamiento, relacionar las instrucciones de uso e instalación los directorios de descarga, de acceso o instalación pertinentes tales como plataformas web, *markets* o *stores*, aspecto a considerar en la destinación presupuestal del proyecto.

En caso en que los proyectos ganadores lleguen a nuevas etapas de ampliación de los formatos, contenidos o plataformas del proyecto, 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 2021 se realizaron avances en la etapa de realización y circulación del proyecto.

Entregables finales

- ✓ Totalidad de contenidos y sus diversos y variados de componentes planteados(s) en la sección “Entregables” de la ficha del proyecto, publicados en plataforma web y/o plataformas que generen interconexión y diálogo coherente y orgánico entre los mismos y una copia digital de respaldo de todos estos contenidos.
- ✓ Documento que certifique el registro de la obra ante la oficina de derechos de autor.
- ✓ Estrategia de comercialización, circulación y monetización del producto final aprobada por el asesor de este proceso que provee Crea Digital.
- ✓ Versión final de biblia transmedia desarrollada a partir de los componentes iniciales del documento de diseño (Project Design Document) en la que se pueda verificar los diversos avances realizados en el marco de la participación en Crea Digital y que incluya entre otros contenidos una descripción del Mapa / Ecosistema transmedia (Listado de Medios, Formatos y Soportes) en los que se sostendrá el proyecto y/o contenido, guion Interactivo y otros documentos que permitan conocer las estructuras narrativas, cronograma de trabajo completo del proyecto con fases futuras y otros apartes que permitan demostrar un avance conceptual de la realización inicial propuesta.
- ✓ Dossier de venta para pitch –Resumen de la biblia transmedia- y otros escenarios de monetización.

- ✓ Video testimonial de la convocatoria, de duración 1 a 2 minutos, tipo de archivo: MP4, MOV. H.264 Audio AAC estéreo superior a 128 kps. Resolución 1.920 x 1.080 píxeles.
- ✓ Piezas gráficas para medios y redes sociales. 1 ícono de proyecto 200x200 px. Ratio 1:1. 5 Imágenes / Fotografías 1080 x 1920 px. 1 imagen / Fotografía horizontal 1080 x 1350 px. 1 imagen / fotografía vertical: 1080 x 1350 px. 1 Video Tráiler / Teaser, vertical y horizontal 1920x1080 / 1080x1920 px.

Anexos

Anexo A: Formulario de participación

Anexo B: Ficha del proyecto

Anexo C: Modelo de cronograma

Anexo D: Modelo de presupuesto y plan de financiación

Anexo E: Lineamientos de la Dirección de Artes para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales

Anexo F: Recomendaciones Presupuesto

6 Glosario

Animatic. Es el contenido resultante de animar de manera inicial el storyboard de un proyecto de animación. Se anima la secuencia narrativa propuesta en el storyboard (cuadro a cuadro). Generalmente se monta acorde a una banda sonora que contiene voces y música. Suele ser una pieza inicial que permite imaginar de forma más activa los futuros resultados.

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

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

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

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

Biblia transmedia. Es el documento que recoge toda la información general de un proyecto transmedial, tanto para llevarlo a cabo, como para presentarlo a posibles compradores. Debe condensar en muy pocas páginas información como: descripción del proyecto, formato, perfil de personajes, universo, expansiones narrativas, plataformas, datos de contacto, elementos narrativos y de diseño claves en las propiedades intelectuales, las funcionalidades y diferentes técnicas a través de múltiples plataformas, y una visión general del plan de negocio/marketing y las estrategias de engagement con posibles financiadores y público objetivo del proyecto. Debe estar diseñado de una forma

sencilla y atractiva para que atraiga a personas que no estén familiarizadas con el proyecto.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- ✓ **Aplicaciones:** Herramientas informáticas que les permiten a los usuarios comunicarse, realizar trámites, entretenerse, orientarse, aprender, trabajar, informarse y realizar una serie de tareas de manera práctica y desde distintos tipos de terminales como computadores, tabletas o celulares.
- ✓ **Usuarios:** Los usuarios emplean las aplicaciones e indirectamente los servicios e infraestructura para consumir y producir información digital. Los usuarios en este ecosistema somos todos los que usamos Internet, telefonía celular o cualquier otro medio de comunicación digital.
- ✓ **Infraestructura:** Corresponde a los elementos físicos que proveen conectividad digital. Algunos ejemplos son las redes de fibra óptica digital nacional, las torres de telefonía celular con sus equipos y antenas, y las redes de pares de cobre, coaxiales o de fibra óptica tendidas a los hogares y negocios.
- ✓ **Servicios:** Los servicios ofrecidos por los operadores hacen uso de la infraestructura y permiten desarrollar la conectividad digital. Algunos ejemplos de servicios son el servicio de Internet, el servicio de telefonía móvil o el servicio de mensajes de texto (SMS).

E-book. Conocido también como libro electrónico, es una publicación de libro disponible en formato digital, que consta de texto, imágenes o ambos, legible en la pantalla de panel plano de computadoras u otros dispositivos electrónicos. Aunque a veces se define como «una versión electrónica de un libro impreso», existen algunos libros electrónicos sin un equivalente impreso. Los libros electrónicos se pueden leer en dispositivos dedicados de lectura electrónica, pero también en cualquier dispositivo de computadora que tenga una pantalla de visualización controlable, incluyendo computadores de escritorio, computadores portátiles, tabletas y en los teléfonos inteligentes.

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

universo narrativo inicial. La narración debe tener un claro equilibrio tanto para el espectador que consume una de sus articulaciones por primera vez, como para el que ya ha conocido otras partes de la historia, quien debe encontrar elementos que mejoren la experiencia. Una estrategia transmedial puede constar de diversos tipos de contenidos digitales, inmersivos y/o interactivos según las necesidades de cada universo narrativo y debe generar un diálogo entre contenidos online y offline además de apostar por una estrategia de circulación que permita generar participación y co-creación por parte del público impactado. Algunos contenidos que pueden hacer parte de una estrategia de este tipo son: libros, películas, contenidos televisivos, impresos, juegos de mesa, videojuegos, apps, software, podcast, playlist musicales, merchadising, estrategias de formación, ARG o juegos de realidad alternativa, libros pop up, experiencias inmersivas (VR/AR/XR/Video360), entre muchas otras propuestas por definir por parte del creador.

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

Extensión. Es una cadena de caracteres anexada al nombre de un archivo, usualmente antecedida por un punto y al final del nombre del archivo. Son usados para que el computador pueda reconocer fácilmente los archivos y usar los programas asociados a sus extensiones para abrirlos y manipularlos. Por ejemplo, .DOC para Word, .XLS para Excel, .EXE para archivos ejecutables, etc.

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

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

Grupos Étnicos. “comunidades que comparten un origen, una historia, una lengua, y unas características culturales y/o rasgos físicos comunes, que han mantenido su identidad a lo largo de la historia como sujetos colectivos. En Colombia se reconocen legalmente cuatro grupos étnicos: Indígenas, Afrocolombianos (incluye afrodescendientes, negros, mulatos, palenqueros de San Basilio), Raizales del archipiélago de San Andrés y Providencia y Rrom o gitano”.¹⁶

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

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

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

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

Podcast. Un podcast es una serie episódica de archivos de audio que un usuario puede escuchar online o descargar para su escucha posterior offline. También puede referirse al episodio de dicha serie o a un archivo multimedia individual. El podcast a menudo utiliza un modelo de suscripción, mediante el cual los nuevos episodios se descargan automáticamente a través de la sindicación web a la computadora local, la aplicación móvil o el reproductor multimedia portátil del usuario. Los podcasts pueden incluir desde charlas,

¹⁶ Ver. DANE: https://www.dane.gov.co/files/censo2005/etnia/sys/Glosario_etnicos.pdf

tutoriales, reportajes, música, contenidos de ficción y no ficción o cualquier otro contenido en audio.

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

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

Prototipo en Versión Alfa. Primera versión de un prototipo funcional incompleto, que se encuentra en estado de prueba. Es un contenido con cierto estado de desarrollo inicial pero que no cuenta con estética, narrativa o procesos técnicos finalizados. Aplica a contenidos en videojuegos, animación o proyectos transmedia.

Prototipo en Versión Beta. Primera versión de un prototipo funcional completo, que se encuentra en estado de prueba para iniciar sus procesos de circulación, comercialización y búsqueda de nuevos aliados, socios y/o coproductores. Para el caso de los juegos de video, es la versión que, aunque puede tener algunos errores, demuestra mecánicas de juego claras y controles y acciones completas. Para el caso de animación digital es una muestra finalizada que permite ver propuestas estéticas, universo y tono narrativo y personajes principales. Para el caso de procesos de narrativas transmedia el espectro es más amplio y pasa a depender del tipo de expansiones y formatos narrativos que están proponiendo. Lo ideal es que más allá del tipo de formato que proponga el resultado de los mismos deben ser historias autos concluyentes, en estado avanzado a nivel técnico y narrativo y que permitan a cualquier observador entender la propuesta transmedial que el mismo delimita.

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

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

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

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

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

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

Tutor. Persona con alto grado de experiencia en alguno de los formatos afines a las categorías de Crea Digital que acompaña el proceso de producción del proyecto ganador. Tiene un rol de interlocutor entre los Ministerios y el equipo de producción. El perfil del tutor es indicado por los jurados según los aspectos por mejorar en la concepción del proyecto. El Comité Técnico acuerda la asignación de un tutor adaptada a las necesidades de cada proyecto.



CREA DIGITAL 2021



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

creadigital@mincultura.gov.co

Calle 9 No. 8-31

Tel 3424100 ext. 5038

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

Continuamos la actualización del Plan Nacional de Cultura, un diálogo cultural desde y para los territorios. Participa en el siguiente enlace: [Ver Enlace](#)