

The logo features the words "CREA DIGITAL" in a bold, blue, sans-serif font. The word "CREA" is on the top line and "DIGITAL" is on the bottom line. Above the text, there are three red graphic elements: a vertical bar in the center, and two curved bars on either side that resemble a stylized arch or a digital signal. Below the main text, the year "2020" is written in a large, blue, sans-serif font.

CREA DIGITAL

2020

TÉRMINOS DE REFERENCIA
CONVOCATORIA *CREA DIGITAL 2020*

MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES

MINISTERIO DE CULTURA



©2020, MIN TIC, MINISTERIO DE CULTURA, COLOMBIA
PROGRAMA NACIONAL DE ESTÍMULOS

**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 Economía Digital

Adriana Vanessa Meza Consuegra.
Secretaria General

María Carolina Laverde Vázquez
Directora de Desarrollo de la Industria TI

MINISTERIO DE CULTURA

Carmen Inés Vásquez Camacho
Ministra de Cultura

Felipe Buitrago Restrepo
Viceministro 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 Cinematografía

Mónica María Ramírez Hartman
Directora de Comunicaciones

Diana Patricia Gamboa Pedraza
Coordinadora (e) Programa Nacional de Estímulos

Teresa Loayza Sánchez
**Coordinadora Grupo Comunicación y Territorio
Dirección de Comunicaciones**

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

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

Síguenos en Twitter y Facebook
Dudas Fechas Claves Otras



@dircomunicacion



@dircomunicacionesmincultura

CONTENIDO

1. Presentación.
2. Impacto esperado.
3. Requisitos generales de participación para los componentes:
 - 3.1. Componente 1. Desarrollo y Componente 3. Producción.**
 - 3.1.1. Participación.
 - 3.1.1.1. Pueden participar.
 - 3.1.1.2. No pueden participar.
 - 3.1.1.3. Proceso para participar.
 - 3.1.1.3.1. Documentación requerida.
 - 3.1.1.3.1.1. Documentos administrativos.
 - 3.1.1.3.1.2. Documentos para el jurado.
 - 3.1.2. Proceso de selección y evaluación.
 - 3.1.2.1. Verificación de requisitos.
 - 3.1.2.2. Causales de rechazo.
 - 3.1.3. Del Jurado.
 - 3.1.3.1. Obligaciones de los jurados.
 - 3.1.3.2. Deliberación y fallo.
 - 3.1.4. Verificación de inhabilidades, incompatibilidades o prohibiciones.
 - 3.1.5. Publicación de resultados.
 - 3.1.6. Otorgamiento de los recursos de coproducción.
 - 3.1.7. Impuestos sobre renta.
 - 3.1.7.1. Retención en la fuente por concepto de renta
 - 3.1.8. Derechos y deberes de los ganadores.
 - 3.1.8.1. Derechos de los ganadores
 - 3.1.8.2. Deberes de los ganadores.
 - 3.1.9. Del Tutor
 - 3.1.10. Devolución de las copias de proyectos.
 - 3.1.11. Consideraciones generales.
 - 3.1.12. Protección de datos (Habeas Data).
 - 3.2. Componente 2. “Pertenenencia Étnica”.**
 - 3.2.1. Participación.
 - 3.2.1.1. Pueden participar.
 - 3.2.1.2. No pueden participar.
 - 3.2.1.3. Proceso para participar.
 - 3.2.1.3.1. Documentación requerida.
 - 3.2.1.3.1.1. Documentos Administrativos.
 - 3.2.1.3.1.2. Documentos para el jurado.
 - 3.2.2. Proceso de selección y evaluación.
 - 3.2.2.1. Verificación de requisitos.
 - 3.2.2.2. Causales de rechazo.
 - 3.2.3. Del Jurado.
 - 3.2.3.1. Obligaciones de los jurados.
 - 3.2.3.2. Deliberación y fallo.
 - 3.2.4. Verificación de inhabilidades, incompatibilidades o prohibiciones.
 - 3.2.5. Publicación de resultados.

- 3.2.6. Otorgamiento de los recursos de coproducción.
 - 3.2.7. Impuestos sobre renta.
 - 3.2.7.1. Retención en la fuente por concepto de renta.
 - 3.2.8. Derechos y deberes de los ganadores.
 - 3.2.8.1. Derechos de los ganadores.
 - 3.2.8.2. Deberes de los ganadores.
 - 3.2.9. Del tutor.
 - 3.2.10. Devolución de las copias de proyectos.
 - 3.2.11. Consideraciones generales.
 - 3.2.12. Protección de datos (Habeas Data).
4. Glosario.
5. Requisitos particulares de participación del Componente 1:
- 5.1. Categoría 1: Coproducción para el desarrollo de series digitales animadas.
 - 5.2. Categoría 2: Coproducción para el desarrollo de juegos de video.
 - 5.3. Categoría 3: Coproducción para el desarrollo de contenidos transmediales.
6. Requisitos particulares de participación del Componente 2. “Pertenencia Étnica”:
- 6.1. Categoría 4 “Pertenencia Étnica”: Coproducción para el desarrollo de contenidos digitales (videojuegos, series digitales animadas y contenidos transmediales) dirigida a comunidades étnicas.
7. Componente 3. Fomento para la etapa de producción de contenidos digitales:
- 7.1. Categoría 5: Coproducción para la realización de series digitales animadas.
 - 7.2. Categoría 6: Coproducción para la realización de juegos de video.
8. Anexos:
- **Anexo A:**
Formulario de participación.
 - **Anexo B:**
Modelo de cronograma.
 - **Anexo C:**
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.

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 fin de buscar 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 2020, **Crea Digital** en su novena versión² tendrá 2 nuevos componentes, uno dirigido especialmente a enfoque étnico, basado en el mismo objetivo de desarrollo de contenido que ha tenido Crea Digital en los últimos años, con el fin de incentivar la creación de contenidos digitales desarrollados desde las propias comunidades de los diferentes grupos étnicos del país, que reflejen su universo, costumbres, tradiciones y cosmogonía y, por otra parte, el otro componente, se enfoca al 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.

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.

² En 8 años -desde 2012- esta convocatoria ha entregado un total de \$15.528.417.000 a propuestas de alta calidad, específicamente en 5 categorías: videojuegos, e-books, proyectos interactivos *crossmedia* - *transmedia*, series de animación digital y proyectos de accesibilidad para población con discapacidad, lo que ha resultado en un consolidado de 159 contenidos digitales. En suma, *Crea Digital* ha motivado hasta el momento el desarrollo y puesta en marcha de 55 videojuegos, 28 libros digitales, 33 series de animación, 31 proyectos interactivos *transmedia*, 5 proyectos de accesibilidad para población con discapacidad y 6 proyectos que construyan Cultura de Paz.

2. IMPACTO ESPERADO

Crea Digital en su novena versión apoyará el desarrollo y producción de contenidos digitales con énfasis cultural, educativo y comercial en los siguientes tres (3) Componentes y Categorías:

1. **Componente 1. Codesarrollo de Contenidos Digitales**
 - Categoría 1: Coproducción para el desarrollo de series digitales animadas.
 - Categoría 2: Coproducción para el desarrollo de juegos de video
 - Categoría 3: Coproducción para el desarrollo de contenidos transmedia

2. **Componente 2. Categoría “Perteneencia Étnica”:**
 - Categoría 4:
Coproducción para el codesarrollo de contenidos digitales (videojuegos, series digitales animadas y contenidos transmisionales) dirigida a comunidades étnicas.

3. **Componente 3. Fomento Para La Etapa De Producción De Contenidos Digitales:**
 - Categoría 5: Coproducción de series digitales animadas
 - Categoría 6: Coproducción de juegos de video

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

Los proyectos ganadores en **Crea Digital 2020** 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 y beneficios de los involucrados en este proyecto son:

MINISTERIO TIC:

Aportes:

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

Beneficios:

Los beneficios por componente son los siguientes:

Componente 1. Categorías 1, 2 y 3	Componente 2. Categoría 4	Componente 3. Categorías 5 y 6
Prototipos en versión Beta y Pilotos pertinentes, y de alta calidad que serán circulados con fines culturales y educativos.	Prototipos en versión Beta y Pilotos pertinentes, y de alta calidad que serán circulados con fines culturales y educativos.	Contenidos finalizados pertinentes y de alta calidad que serán circulados con fines culturales y educativos
La circulación se hará mediante el otorgamiento de una licencia de uso no exclusiva por el máximo tiempo que determine la Ley 1915 de 2018, sobre el proyecto entregado para la Convocatoria. Esta no cubrirá nuevas versiones, mayor número de piezas o secuelas, productos no financiados con esta convocatoria y productos derivados en otros soportes o formatos del proyecto ganador, por medio de los programas e instituciones definidos por los Ministerios de Tic y de Cultura.		
Mención en los créditos de los productos que lleguen a una etapa de producción, en donde se especifique que gracias a los recursos otorgados en la convocatoria Crea Digital 2020 se dio inicio al proyecto.	Mención en los créditos de los productos que lleguen a una etapa de producción o versiones posteriores, en donde se especifique que gracias a los recursos otorgados en la convocatoria Crea Digital 2020 se dio inicio al proyecto o a las etapas iniciales del mismo.	
Fortalecimiento del Ecosistema Digital		
Contribución al fortalecimiento de la industria de contenidos digitales y al posicionamiento del sector digital colombiano		Contribución al fortalecimiento de la creación de contenidos digitales producidos por grupos étnicos y al posicionamiento en el sector digital colombiano

MINISTERIO DE CULTURA:

Aportes:

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

Beneficios:

Los beneficios por componente son los siguientes:

Componente 1. Categorías 1, 2 y 3	Componente 2. Categoría 4	Componente 3. Categorías 5 y 6
Prototipos en versión Beta y Pilotos pertinentes, y de alta calidad que serán circulados con fines culturales y educativos.	Prototipos en versión Beta y Pilotos pertinentes, y de alta calidad que serán circulados con fines culturales y educativos.	Contenidos finalizados pertinentes y de alta calidad que serán circulados con fines culturales y educativos
La circulación se hará mediante el otorgamiento de una licencia de uso no exclusiva por el máximo tiempo que determine la Ley 1915 de 2018, sobre el proyecto entregado para la Convocatoria. Esta no cubrirá nuevas versiones, mayor número de piezas o secuelas, productos no financiados con esta convocatoria y productos derivados en otros soportes o formatos del proyecto ganador, por medio de los programas e instituciones definidos por los Ministerios de Tic y de Cultura.		
Mención en los créditos de los productos que lleguen a una etapa de producción, en donde se especifique que gracias a los recursos otorgados en la convocatoria Crea Digital 2020 se dio inicio al proyecto.	Mención en los créditos de los productos que lleguen a una etapa de producción o versiones posteriores, en donde se especifique que gracias a los recursos otorgados en la convocatoria Crea Digital 2020 se dio inicio al proyecto o a las etapas iniciales del mismo.	Motivación de las organizaciones y grupos étnicos para fortalecer su relación con las lógicas digitales de creación.
Motivación de las organizaciones y empresas del sector cultural para fortalecer su relación con las lógicas digitales de creación.		

CREADORES DE CONTENIDOS DIGITALES QUE RESULTEN ELEGIDOS:

Aportes:

Los aportes corresponden a recursos económicos, humanos y técnicos invertidos en la formulación y el diseño de la propuesta creativa, en la propuesta creativa y en el producto entregado por componente así:

- **Componente de Desarrollo:** Piloto o prototipo en versión alfa³ del juego de video, contenido transmedia y serie animada.
- **Componente "Pertenencia Étnica":** Piloto, prototipo en versión alfa o contenido finalizado.
- **Componente Producción:** Versión publicable del video juego o serie animada producida.

A lo anterior se suman los recursos económicos, humanos y técnicos invertidos en la coproducción de la ejecución del proyecto.

3 Ver glosario

Beneficios:

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

CIUDADANÍA

Beneficios:

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

3. REQUISITOS GENERALES DE PARTICIPACIÓN PARA LOS COMPONENTES

A continuación, encontrará el detalle de los requisitos para los interesados en participar en la convocatoria:

3.1. COMPONENTES 1 Y 3

3.1.1. PARTICIPACIÓN:

3.1.1.1. PUEDEN PARTICIPAR:

- Empresas colombianas radicadas en el país, productoras de bienes y servicios que satisfagan los criterios de MiPyMEs⁴ 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.

Nota: Cada persona jurídica podrá presentar solo una (1) propuesta. Si envía más de una (1) propuesta, así sea de diferente componente y/o categoría, ambas propuestas serán rechazadas.

⁴ 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 2020: \$35.607 - SMMLV 2020 - \$877.803

Los interesados deben contar con:

- Diseño y la formulación completa para el desarrollo de un Piloto o Prototipo en Versión Beta digital (Componente 1) o producción de una serie animada digital o videojuego finalizado (Componente 3)
- Documento que sustente su viabilidad, su calidad técnica y su carácter cultural, educativo y comercial de acuerdo con componente y la respectiva categoría en que se presentan.
- Deben contar con la capacidad para realizar un aporte a la coproducción del contenido propuesto, la cual deberá ser debidamente demostrada en el documento anterior.

La claridad en la conceptualización, la planeación, el diseño y las estrategias de 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.

Los proponentes deben tener en cuenta que los contenidos podrán ser distribuidos en casas de cultura, bibliotecas, museos, tecno-centros, medios digitales, canales de TV y emisoras públicas y comunitarias, entre otros canales. En el caso del componente 3, dos (2) años después de su producción.

El énfasis temático de los productos 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**), desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC. Estas condiciones aplican para los tres (3) componentes.

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 entidad.

3.1.1.2. 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 o de Cultura, así como de sus entidades adscritas, vinculadas o de sus unidades administrativas especiales, ni como proponentes ni como parte de equipos creativos, técnicos o administrativos.
- Empresas u organizaciones cuyos equipos creativos, técnicos o administrativos estén conformados por personas naturales vinculadas mediante contrato de prestación de servicios con los Ministerios de TIC o de Cultura, así como con sus entidades adscritas, vinculadas o con sus unidades administrativas especiales.
- Las personas naturales que hagan parte de las personas jurídicas participantes o de los equipos creativos, técnicos o administrativos y que directa o indirectamente hayan tenido injerencia en la preparación y elaboración de los términos, requisitos y condiciones de la Convocatoria Crea Digital 2020.
- Empresas, organizaciones o personas jurídicas ganadoras en la Convocatoria Crea Digital 2019, no podrán participar en el Componente 1 de la presente convocatoria.
- Empresas, organizaciones o personas jurídicas ganadoras en dos (2) o más ocasiones de la Convocatoria Crea Digital en todas sus versiones, no podrán participar en el Componente 1 de la

presente convocatoria.

- Empresas u organizaciones extranjeras, así estén radicadas en Colombia.
- Empresas que en su Cámara de Comercio se registren como establecimientos de comercio.
- Uniones Temporales.
- Los jurados de la presente convocatoria, ni como miembros de las personas jurídicas participantes, ni como integrantes de los equipos creativos, técnicos o administrativos de los proyectos presentados.
- Las personas jurídicas que hubieren incumplido sus obligaciones contraídas con los Ministerios de TIC o de Cultura.
- Quienes hayan resultado ganadores de las convocatorias del Programa Nacional de Estímulos del año 2020 (Únicamente aplica para Componente 1).
- Quienes hayan resultado ganadores con el mismo proyecto en la Convocatoria 2020 del Programa Nacional de Concertación (Únicamente aplica para Componente 1).
- 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 (Únicamente aplica para Componente 1).
- Entidades públicas cuyo Consejo de Cultura municipal o departamental no demuestren haber sesionado como mínimo una (1) vez en el año 2019.

3.1.1.3. PROCESO PARA PARTICIPAR:

A continuación, encontrará los pasos a seguir para participar. Los documentos administrativos son exigidos para todos los componentes-categorías mientras que los solicitados para el jurado son específicos de cada uno de ellos. Los documentos deberán ser adjuntados al momento de presentar su propuesta.

3.1.1.3.1. DOCUMENTACIÓN REQUERIDA:

3.1.1.3.1.1. DOCUMENTOS ADMINISTRATIVOS:

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

El formulario de participación de la convocatoria *Crea Digital 2020* deberá ser diligenciado y firmado por el representante legal de la persona jurídica. Este podrá ser descargado en el enlace: <https://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/creadigital2020.aspx>.

También lo puede encontrar en la sección de anexos de la presente convocatoria. (Ver Anexo A: Formulario de Participación 2020).

Nota: Teniendo en cuenta que el formulario de participación de la convocatoria *Crea Digital 2020* es un documento **inmodificable e insubsanable**, el interesado que lo altere, no lo presente diligenciado en su totalidad, no lo firme, no lo presente completo, no especifique en qué categoría participa o presente el formulario de otra vigencia, **quedará automáticamente rechazado**.

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

- Formulario de participación de la convocatoria *Crea Digital 2020* diligenciado en su totalidad y firmado por el representante legal. (Ver Anexo A: Formulario de Participación 2020).
- Copia legible por ambas caras del documento de identidad del representante legal.

Nota: El único documento de identificación válido para los colombianos es la cédula amarilla con

hologramas, de acuerdo con lo establecido en las Leyes 757 de 2002 y 999 de 2005 y el Decreto 4969 de 2009. En caso de no contar con dicho documento, se podrá presentar el comprobante de documento en trámite expedido por la Registraduría Nacional del Estado Civil, el cual se presume auténtico.

- **Para las MiPyMEs:**

- Certificado de existencia y representación legal con la matrícula mercantil renovada, expedido por la Cámara de Comercio con fecha de expedición no mayor a 30 días a la fecha de cierre de la convocatoria, en el que conste que el objeto social de la empresa está relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de software, la producción de contenidos digitales interactivos o 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 2020.

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

- Certificado de existencia y representación legal con la matrícula mercantil renovada, expedido por la Cámara de Comercio o por la entidad competente, con fecha de expedición no mayor a 30 días a la fecha de cierre de la convocatoria, en el que conste que la misión u objeto de la entidad o la empresa, está relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de software, la producción de contenidos digitales interactivos o 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**

- Acta de posesión del representante legal de la entidad.
- Un (1) acta de sesión en 2019 del Consejo de Cultura del respectivo departamento, distrito o municipio, según corresponda. Se excluye de la entrega de estos documentos a las instituciones educativas del sector público.
- Documento de representación legal de la entidad o empresa.
- Certificado de existencia y representación legal con la matrícula mercantil renovada.

3.1.1.3.1.2. DOCUMENTOS PARA EL JURADO:

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

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

Los formatos que se deben remitir a los jurados se pueden descargar en el enlace:

<https://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/creadigital2020>.

[aspx](#).

También lo puede encontrar en la sección de anexos de la presente convocatoria.

Todos los proyectos participantes deben respaldarse con la **Muestra del Piloto** de animación o la **versión alfa del Prototipo Funcional**⁵ del juego de video, o la **Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto del contenido transmedial**, es decir: *los bocetos, los esquemas, guiones, storyboards, prototipo en papel o cualquier soporte del proyecto que dé una idea de cómo se verá el prototipo del contenido transmedial una vez finalizado (Componente 1) y piloto de la serie de animación o versión Beta del prototipo del juego de video (Componente 3).*

Ninguno de los ministerios se hará responsable de CD, DVD, USB, discos duros, u otros 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 que ninguna de las copias adjuntadas o enviadas se pueda abrir, **la propuesta será rechazada.** Así mismo, cuando se remitan vínculos de Internet, el participante deberá verificar que el acceso a los mismos se encuentre habilitado en todo el proceso de selección. En caso contrario, **la propuesta será rechazada.**

Únicamente se aceptarán propuestas y anexos escritos en castellano. Es imprescindible que estos documentos estén escritos de manera coherente, sin fallas determinantes en la redacción y con buena puntuación y ortografía.

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

Para Crea Digital 2020 el envío del proyecto se realizará únicamente de forma virtual (Plataforma Programa Nacional de Estímulos) de la siguiente manera:

Paso 1: Ingresar a la plataforma de inscripción en línea

Ingreso 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.
- 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 a continuación.

Si ya tiene un usuario registrado:

- Ingrese al siguiente vínculo:
<http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>
- Ingrese su usuario y la contraseña.
- Seleccione el tipo de participante con el cual va a presentar su propuesta (Persona jurídica).
- Siga cada uno de los pasos descritos a continuación.

Si ya tiene un usuario registrado, pero olvidó la contraseña:

⁵ Ver glosario

- Ingrese al siguiente vínculo:
<http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>
- Ingrese a ¿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.
- 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 Documentos Administrativos

- Diligenciar el formulario de participación 2020

Los participantes deberán diligenciar el formulario de participación para 2020 en línea, de acuerdo con el tipo de participante que se presente (persona jurídica), en el siguiente vínculo:

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

Paso 3: Adjuntar Documentos para el jurado:

Revise de manera minuciosa las condiciones específicas de participación de cada componente-categoría, donde encontrará la descripción de los documentos que debe adjuntar a su propuesta para evaluación del jurado. La ausencia de cualquiera de ellos será causal de rechazo. No se aceptarán documentos para el jurado enviados con posterioridad a la fecha de cierre establecida para cada componente-categoría. Los documentos para el jurado deberán ser adjuntados en el siguiente vínculo:

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

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, para su seguimiento. Culminar con éxito este proceso en línea indica que el participante se acoge a las condiciones de participación de Crea Digital 2020.

Nota: 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, por tanto, no se requiere una firma en el proceso de inscripción en línea, por lo que no es necesario enviarlo en físico.

La inscripción en línea únicamente estará habilitada hasta las 5 p.m. (hora colombiana) de la fecha de cierre de cada una de las convocatorias.

3.1.2. PROCESO DE SELECCIÓN Y EVALUACIÓN:

3.1.2.1. 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.

En caso de que el participante no presente uno de los documentos administrativos solicitados –

excepto el formulario de participación Crea Digital 2020 que es insubsanable- el Plan Nacional de Estímulos (PNE) lo requerirá por medio del correo electrónico inscrito, para que entregue en un plazo de tres (3) días hábiles el (los) documento(s) faltante(s). 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 veinte (20) días hábiles 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:

- **En verificación:** En revisión de documentación.
- **En estudio:** Cumple con los requisitos y pasa a evaluación de jurados.
- **Preseleccionado:** El jurado ha elegido la propuesta como candidata 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 PNE ha requerido vía correo electrónico al participante para que entregue en un plazo de tres (3) días hábiles el (os) documento (s) faltante(s).
- **Retirado:** El participante comunicó al PNE que desiste de su inscripción.

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

3.1.2.2. CAUSALES DE RECHAZO:

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

- El participante presentó dos (2) propuestas: ambas propuestas serán rechazadas.
- El participante presentó la misma propuesta apoyada por el Programa Nacional de Concertación para la convocatoria 2020.
- El participante resultó ganador de alguna de las convocatorias del Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura de 2020.
- La propuesta ha sido remitida mediante correo electrónico.
- El participante no adjuntó el formulario de participación *Crea Digital 2020*, lo modificó, no lo diligenció en su totalidad, no lo presentó completo, no lo firmó o no especificó a qué categoría se presenta.
- El participante ha presentado una propuesta a una categoría no ofertada.
- El tipo de participante no corresponde al ofertado en la categoría a la que aplica.
- El participante no se adecúa al perfil exigido en la categoría específica.
- La propuesta no corresponde al objeto de la categoría específica.
- El participante no allegó uno de los documentos administrativos con posterioridad a la solicitud de subsanación.
- El participante no adjuntó uno o más documentos para el jurado.
- El participante allega documentos para el jurado que no permiten su lectura, reproducción o la revisión completa de su contenido.

- En caso de las entidades públicas, que el Consejo de Cultura del respectivo departamento, distrito o municipio no demuestre haber sesionado mínimo una (1) vez en el año 2019.
- Quienes hayan incumplido con el Plan Nacional de la Música para la Convivencia, Plan Nacional de Danza, Plan Nacional de Lectura y Escritura, Plan Nacional de Lectura y Bibliotecas o con la Ley de Espectáculos Públicos. De igual manera, la prohibición se hará extensiva con el incumplimiento en cualquiera de los planes, programas o proyectos de los Ministerios de TIC o de Cultura.

3.1.3. DEL JURADO:

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

3.1.3.1. OBLIGACIONES DE LOS JURADOS:

- Leer detenidamente los requisitos generales y específicos de participación de la categoría de la cual es jurado, los cuales serán entregados por el Programa Nacional de Estímulos.
- Renunciar a ser jurado si participa en alguna de las categorías convocadas.
- Una vez recibidos los proyectos para evaluación, verificar que se encuentre la totalidad de los proyectos relacionados e informar cualquier inconsistencia al Programa Nacional de Estímulos.
- Declararse impedido mínimo cinco (5) días hábiles **antes de la deliberación** para evaluar proyectos de familiares y amigos, o frente 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 declaren impedidos para evaluar una propuesta, los Ministerios de TIC y de Cultura designarán mediante acto administrativo, jurados *ad hoc* para evaluar la (s) propuesta (s) a que haya lugar.
- Leer y evaluar previamente a la deliberación los proyectos de la categoría para la cual fueron seleccionados como jurados.
- Para evaluar los proyectos debe aplicar los criterios de evaluación 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.
- Preseleccionar finalistas y suplentes.
- Participar de la jornada de **pitch**⁶ y de deliberación en la fecha, hora y lugar indicados por el Programa Nacional de Estímulos.
- Elaborar, sustentar y firmar el acta de veredicto de ganadores de la categoría que evaluaron.
- Sugerir el perfil de los **tutores**⁷ de cada uno de los proyectos en el marco de la deliberación.
- El jurado, resida o no en Bogotá, deberá devolver al Programa Nacional de Estímulos todos los proyectos remitidos para evaluación el día de la deliberación, con el propósito de que este efectúe la respectiva devolución a los participantes que lo soliciten. Lo mismo aplica para los equipamientos tecnológicos si fuere el caso.
- Atender cualquier requerimiento realizado por el Ministerio de TIC o de Cultura sobre el

⁶ Ver glosario

⁷ Ver glosario

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.

3.1.3.2. DELIBERACIÓN Y FALLO:

Tras leer y evaluar los proyectos que se le han asignado, 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 **pitch**. Si los jurados no coinciden en los proyectos preseleccionados, se hará un encuentro virtual para que lleguen a un acuerdo.

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

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

El jurado podrá emitir ajustes para la coproducción de los proyectos ganadores, que los beneficiados deben acatar. Estos ajustes deben estar basados en la descripción del alcance planteado en el proyecto evaluado y deberán quedar 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. En tal caso, los Ministerios de TIC y de Cultura podrán reasignar los montos a las otras categorías, si así lo convinieren y si los jurados así lo recomiendan. Esto mismo se aplicará en el caso de que no haya proyectos participantes en alguna de las categorías.

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.

3.1.4. 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.

3.1.5. PUBLICACIÓN DE RESULTADOS:

Los resultados se publicarán a más tardar en la fecha definida para su publicación⁸ en:

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

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:** Al ser evaluada su propuesta por el jurado, este ha determinado que accederá al estímulo siempre y cuando los ganadores se encuentren inhabilitados o renuncien. Además, ha recibido mención de honor por la calidad de la propuesta.
- **Suplente ganador:** Se le ha otorgado el estímulo teniendo en cuenta que el ganador se encuentra inhabilitado o ha renunciado al mismo.

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

3.1.6. OTORGAMIENTO DE LOS RECURSOS DE COPRODUCCIÓN:

Al ser expedido el acto administrativo que acredita a los ganadores de los recursos de coproducción, los Ministerios de TIC y de Cultura comunicarán la decisión a los ganadores mediante correo electrónico. **Una vez expedido el acto administrativo que acredita a los ganadores de los recursos de coproducción del Componente 1 y 3 (Resolución de Ganadores), los Ministerios de TIC y de Cultura procederán a comunicar mediante correo electrónico a los ganadores la decisión. Una vez recibida la comunicación, los ganadores deberán aceptar o renunciar por escrito a los recursos, en caso de aceptarlos, deberán hacer llegar la siguiente documentación en los siguientes (5) cinco días hábiles:**

- Comunicación suscrita por el representante legal, dirigido al Ministerio de Tecnologías de La Información y las Comunicaciones – Fondo Único de Tecnologías de La Información y las Comunicaciones, aceptando los recursos otorgados.
- 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 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 los recursos aportados, en una compañía legalmente establecida en Colombia y aprobada por la Superintendencia Financiera, que garantice las siguientes situaciones:
 - a. Buen manejo de los recursos, en cuantía equivalente al 20% del valor del aporte, por el plazo de la relación contractual y 6 meses más.

⁸ Los Ministerios de TIC y de Cultura podrán ampliar la fecha de publicación de resultados de las convocatorias, cuando haya lugar, con el fin de garantizar la adecuada evaluación de los proyectos participantes. Tal información se notificará por escrito a todos los participantes de la(s) misma(s).

- b. Cumplimiento, en cuantía equivalente al 20% del valor del aporte por el plazo de la relación contractual y hasta su liquidación, si a ello hubiere lugar o en su defecto por 6 meses más.
- c. Pago de salarios, prestaciones sociales e indemnizaciones laborales, en cuantía equivalente al 5% del valor del aporte, por el plazo de la relación contractual y 3 años más.

Esta garantía deberá ostentar en calidad de asegurado al MINISTERIO DE CULTURA y de beneficiarios al Ministerio de Cultura, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Además de lo anterior, el MINISTERIO DE CULTURA podrá solicitar las garantías que a bien tenga que garanticen la destinación y ejecución de los recursos.

- 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.
- Formato en el cual el ganador declaró que el software que se utilizará en el desarrollo del proyecto es licenciado.
- Formato SIIF diligenciado.
- RUT.
- Cámara de comercio.
- Propuestas comerciales definidas (cartas de intención, contratos, memorandos de entendimiento, intención de compra, etc.) con productores, canales, *publishers*, entre otros aliados estratégicos (Exclusivamente para el Componente 3).

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 Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura o del Ministerio TIC por cinco (5) años.

3.1.7. IMPUESTOS SOBRE LA RENTA:

3.1.7.1. RETENCIÓN EN LA FUENTE POR CONCEPTO DE RENTA:

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

Nota: La base de la retención por concepto de otros ingresos⁹, para el año 2020 se aplicará de acuerdo con lo establecido por la DIAN en oficio 000996 del 08 de junio de 2017 y 007074 del 22 de marzo de 2017. La retención en la fuente es la vigente en el Decreto 2148 de 2013 compilado en el Decreto único tributario 1625 de 2016, sobre una base mínima de retención de \$925.000 o el equivalente a 27 UVT. El gravamen sería del 2.5% para los obligados y del 3.5% para los no obligados a presentar declaración de renta, se calcula sobre el valor del estímulo y se realizará en cada pago (desembolso) de manera proporcional y de acuerdo con la normatividad tributaria

⁹ Sólo aplica a “otros ingresos” compras de mercancías o de bienes, esto no incluye: servicios, honorarios, etc.

y fiscal vigente.¹⁰

3.1.8. DERECHOS Y DEBERES DE LOS 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.

3.1.8.1. DERECHOS DE LOS GANADORES:

- Ser los titulares de los derechos patrimoniales de los proyectos ganadores, salvo aquellas afectaciones y licencias que expresamente confieren al Fondo 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 de los contenidos, en la respectiva categoría.
- Recibir los recursos de coproducción en los montos señalados, previo cumplimiento de los requisitos establecidos para los giros y pagos, además de destinar los mismos única y exclusivamente al desarrollo del proyecto ganador.
- Recibir asesoría y seguimiento a la construcción de la estrategia de comercialización y circulación del producto final por parte de (1) asesor designado por la Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura.
- Los demás que se señalen en la respectivo componente - categoría.

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

3.1.8.2. DEBERES DE LOS GANADORES:

- Aportar la propuesta creativa, en las cantidades y forma establecidas y presentadas en la convocatoria. Los recursos económicos, humanos y técnicos utilizados para la formulación y diseño de dicha propuesta creativa se consideran aporte de los ganadores al desarrollo del proyecto.
- Contar con recursos propios para iniciar el desarrollo (Componente 1) o producción (Componente 3) de la propuesta desde la fecha en que se notifica el acto administrativo del Ministerio de Cultura que los acredita como **ganadores**. En todo caso, los desembolsos se realizarán según disponibilidad de los recursos de acuerdo con el Programa Anual de Caja (PAC).
- Destinar el cien por cien (100%) del monto recibido para la ejecución de la propuesta aprobada por los jurados.
- Acatar las recomendaciones efectuadas por los jurados.
- Presentar los documentos y soportes requeridos para la legalización y ejecución del proyecto de acuerdo con la Ley y los procedimientos del Fondo 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.

¹⁰ A manera de ejemplo, si el estímulo otorgado es por valor de diez millones de pesos (\$10.000.000), y el ganador declara renta, la retención se hará por valor de doscientos cincuenta mil pesos (\$250.000). En caso de que el ganador seleccionado no declare renta, la retención se hará por valor de trescientos cincuenta mil pesos (\$350.000).

- **Aceptar el tutor asignado por el Comité Técnico**, según el perfil sugerido por el jurado en su deliberación. El tutor elegido acompañará el proceso de producción desde el momento de su nombramiento hasta la entrega final del proyecto.

Nota 1: La remuneración del tutor debe ser relacionada en el presupuesto general y se obtendrá de los recursos otorgados.

Nota 2: En ningún caso los Ministerios de TIC o de Cultura se harán responsables de este pago.

Nota 3: Los tutores no podrán ser participantes de alguna de las categorías de la convocatoria Crea Digital 2020. Los tutores pueden asesorar hasta dos (2) proyectos siempre y cuando cuenten con disponibilidad para el acompañamiento técnico y administrativo que los proyectos requieran.

- En la eventualidad de que el proyecto originalmente presentado requiera ajustes, el ganador los aceptará y los realizará con los requerimientos que le formulen los jurados o los Ministerios de TIC y de Cultura. Estos deben ser consignados en el acta de veredicto de ganadores de la respectiva categoría.
- En el caso en que los jurados soliciten la contratación de un asesor específico, en algún tema que consideren debe ser reforzado en el proyecto ganador, se debe ajustar el presupuesto de acuerdo con las recomendaciones para hacer la contratación debida.
- Someter a consideración y aprobación del Comité Técnico cualquier cambio en el equipo de trabajo, especialmente de los cargos consignados en el punto “Antecedentes del equipo de trabajo”.
- Velar porque el proyecto ganador no sufra ningún cambio en su desarrollo y producto final. En caso de situaciones de fuerza mayor, someter a consideración del Comité Técnico las modificaciones del proyecto inicial presentado y aprobado por los jurados, así como de los entregables definidos en la convocatoria.
- Otorgar crédito a los Ministerios de TIC y de Cultura en los productos finales de la convocatoria, así como en nuevas versiones, nuevas piezas o secuelas y productos derivados en otros soportes o formatos del proyecto ganador, mencionando que el proyecto fue apoyado en su etapa de desarrollo por estas entidades, en cualquier escenario, actividad o publicación donde se adelanten labores de difusión de la misma. Para publicaciones o material impreso se deben acoger los lineamientos contenidos en los Manuales de Imagen de los Ministerios de TIC y de Cultura, así como del Gobierno Nacional y se deberá solicitar la aprobación a estas entidades **antes de su impresión o divulgación**.
- Enviar los informes pactados y/o requeridos para el trámite de sus pagos, en los tiempos establecidos en el acto administrativo de otorgamiento de los recursos y en la carta de aceptación, así como el cumplimiento de las obligaciones contraídas y con la información solicitada en cada categoría.
- No podrán ceder en ningún caso los recursos asignados o el desarrollo del proyecto a terceros, si bien esto no impide la contratación de personal externo o adicional al equipo de trabajo relacionado en el proyecto para apoyar parcialmente la coproducción en alguna de sus etapas o componentes.
- Los proyectos se deben realizar en los tiempos establecidos para cada categoría, de conformidad con los términos del acto administrativo de otorgamiento de los recursos de coproducción, emitido por el Ministerio de Cultura.
- El producto final entregado debe ser coherente con la propuesta inicial, mediante la cual el ganador se inscribió y fue seleccionado en la convocatoria y con las recomendaciones o ajustes que el jurado haya hecho. En ningún caso puede ser una versión inferior o editada por motivos distintos a los que pudiese haber presentado el jurado en el momento de la sustentación.
- El producto final, sin excepción, deberá ser entregado al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en 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 2020.
- Atender la asesoría y poner en práctica las recomendaciones brindadas por el tutor.
- Entregar la ficha documental de su producto y el material gráfico y audiovisual para la difusión y promoción de los contenidos en medios de comunicación, cuando le sea solicitado.

3.1.9. DEL TUTOR:

El tutor será el experto que acompañará el proceso de desarrollo del proyecto desde el momento de su nombramiento por el Comité Técnico, hasta la entrega final del proyecto.

Este debe cumplir el perfil sugerido por el jurado en la deliberación y será elegido por el Comité Técnico de un banco de hojas de vida.

- Cada proyecto contará con un tutor y si el perfil lo permite podrá asesorar hasta dos (2) proyectos.
- Por cada proyecto ganador que asesoren los tutores en las categorías de COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE CONTENIDOS TRANSMEDIALES recibirán una remuneración del 12% del valor total de los recursos otorgados, (incluidos impuestos y retenciones de ley), durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. Dicho dinero deberá ser contemplado por cada uno de los participantes y relacionado en el presupuesto del proyecto.
- Por cada proyecto ganador que asesoren los tutores en las categorías de COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE VIDEO recibirán una remuneración del 11% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley), durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. Dicho dinero deberá ser contemplado por cada uno de los participantes y relacionado en el presupuesto del proyecto.
- Por cada proyecto ganador que asesoren los tutores de la categoría de COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE SERIES DIGITALES ANIMADAS recibirán una remuneración del 10% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley), durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. Dicho dinero deberá ser contemplado por cada uno de los participantes y relacionado en el presupuesto del proyecto.
- Por cada proyecto ganador que asesoren los tutores en las categorías de COPRODUCCIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE JUEGOS DE VIDEO recibirán una remuneración del 8% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley), durante el tiempo

que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. Dicho dinero deberá ser contemplado por cada uno de los participantes y relacionado en el presupuesto del proyecto.

- Por cada proyecto ganador que asesoren los tutores de la categoría de COPRODUCCIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE SERIES ANIMADAS DIGITALES recibirán una remuneración del 8% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley), durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. Dicho dinero deberá ser contemplado por cada uno de los participantes y relacionado en el presupuesto del proyecto.

Nota: la forma de pago de los honorarios del tutor será acordada entre éste y el proyecto ganador. En todo caso, se debe haber pagado el 100% a la fecha de entrega final del producto a MINTIC.

3.1.10. DEVOLUCIÓN DE LAS COPIAS DE PROYECTOS:

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

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

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

3.1.11. CONSIDERACIONES GENERALES:

- Los participantes que por razones ajenas a los Ministerios de TIC y de Cultura deseen retirar su postulación, podrán hacerlo en cualquier momento del proceso, solicitando explícitamente por escrito el retiro de su propuesta.
- No se concederán prórrogas para el desarrollo 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 (2020).

- Cuando se compruebe que la información contenida en los documentos que componen la propuesta no es veraz o no corresponde con la realidad, se retirará al participante, siempre que la mencionada inconsistencia le hubiese permitido cumplir con un requisito de participación o mejorar la propuesta para efectos de la evaluación. No obstante, lo anterior, los Ministerios de TIC y de Cultura formularán denuncia penal ante las autoridades competentes, si hay lugar a ello.
- El giro de los recursos de coproducción a los ganadores está sujeto a:
 - La expedición del acto administrativo que designa a los ganadores.
 - La entrega completa por parte de los ganadores, de los documentos que solicite el Fondo 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.
- 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 PNE 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.
- 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 únicamente el representante legal de la persona jurídica. De manera simultánea se citará a la Aseguradora sobre el posible incumplimiento de su afianzado. De no atender dicho requerimiento dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes o no cumplir con los compromisos acordados, las entidades procederán a retirar los recursos de manera unilateral mediante acto administrativo, declarando su incumplimiento y solicitándole el reintegro de la totalidad de los recursos a la cuenta que establezca el Fondo 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 PNE 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 coactivo correspondiente. Contra el acto administrativo que declara el incumplimiento precederá el recurso de reposición.
- Los ganadores que no cumplan a cabalidad con la entrega de los informes en los tiempos establecidos en cada categoría quedarán automáticamente inhabilitados para presentarse a las Convocatorias del

Programa Nacional de Estímulos 2021, salvo casos de fuerza mayor o caso fortuito, debidamente acreditados ante los Ministerios de TIC y de Cultura.

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

3.1.12. PROTECCIÓN DE DATOS (HABEAS DATA):

Diligenciando el formulario de participación:

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

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

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

3.2. COMPONENTE 2. CATEGORÍA “PERTENENCIA ÉTNICA”

Esta categoría está dirigida a organizaciones, instituciones, colectivos o comunidades étnicas avaladas por el Ministerio del Interior o autoridad competente¹¹.

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 o serie digital animada.
- Documento que sustente su viabilidad, su calidad técnica y su carácter cultural y educativo, de acuerdo con la propuesta que presentan.
- Deben contar con la capacidad para realizar un aporte a la coproducción del contenido propuesto, la cual deberá ser debidamente demostrada en el documento anterior.
- Certificación expedida por el Ministerio del Interior o autoridad competente, de la existencia y representación legal de la organización o comunidad, 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, entre otros), 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 o comunidad.
- Carta de presentación de la autoridad indígena competente cuando aplique.

La claridad en la conceptualización, la planeación y el diseño del contenido a desarrollar -y las evidencias que den cuenta del mismo- serán factores determinantes en el proceso de evaluación de la convocatoria.

Los proponentes deben tener en cuenta que los contenidos podrán ser distribuidos en casas de cultura, bibliotecas, museos, tecno-centros, medios digitales, canales de TV y emisoras públicas y comunitarias, entre otros canales.

El énfasis temático de los productos 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 para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales**) desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

Además de los requisitos generales establecidos a continuación, las comunidades y organizaciones interesadas deben revisar cuidadosamente las condiciones específicas y las limitaciones de participación de la categoría en aspectos como:

- A quiénes está dirigida
- Los documentos para el jurado
- Los criterios de evaluación

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

¹¹ Certificación expedida por el Ministerio del Interior o autoridad competente, de la existencia y representación legal de la organización o comunidad, 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), 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 o comunidad.

de la entidad.

3.2.1. PARTICIPACIÓN:

3.2.1.1. PUEDEN PARTICIPAR:

Organizaciones, colectivos, instituciones, resguardos o comunidades 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.
- O certificación expedida por la alcaldía municipal de la existencia y representación legal de la organización, colectivo, institución, resguardo o comunidad.

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 componente o categoría, **ambas propuestas serán rechazadas.**

3.2.1.2. 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 o de Cultura, así como de sus entidades adscritas, vinculadas o de sus unidades administrativas especiales, ni como proponentes ni como parte de equipos creativos, técnicos o administrativos.
- Organizaciones, colectivos, instituciones, resguardos o comunidades cuyos equipos creativos, técnicos o administrativos están conformados por personas naturales vinculadas mediante contrato de prestación de servicios con los Ministerios de TIC o de Cultura, así como con sus entidades adscritas, vinculadas, o con sus unidades administrativas especiales.
- Las personas naturales que hagan parte de las personas jurídicas (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 2020.
- 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.
- Quienes hayan resultado ganadores de las convocatorias del Programa Nacional de Estímulos del año 2020.
- Quienes hayan resultado ganadores con el mismo proyecto en la Convocatoria 2020 del Programa Nacional de Concertación.
-

3.2.1.3. PROCESO PARA PARTICIPAR:

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

3.2.1.3.1. DOCUMENTACIÓN REQUERIDA:

3.2.1.3.1.1. DOCUMENTOS ADMINISTRATIVOS:

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

El formulario de participación de la convocatoria *Crea Digital 2020* deberá ser diligenciado y firmado por el representante legal de la persona jurídica. Este podrá ser descargado en el enlace:

<https://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/creadigital2020.aspx>.

También lo puede encontrar en la sección de anexos de la presente convocatoria. (**Ver Anexo A: Formulario de Participación 2020**).

Nota: Teniendo en cuenta que el formulario de participación de la convocatoria *Crea Digital 2020* es un documento **inmodificable e insubsanable**, el interesado que lo altere, no lo presente diligenciado en su totalidad, no lo firme, no lo presente completo, no especifique en qué categoría participa o presente el formulario de otra vigencia, **quedará automáticamente rechazado**.

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

- Formulario de participación de la convocatoria *Crea Digital 2020* diligenciado en su totalidad y firmado por el representante legal. (**Ver Anexo A: Formulario de Participación 2020**).
- Copia legible por ambas caras del documento de identidad del representante legal.
- 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), que certifique la existencia y representación legal.
 - Certificación expedida por la alcaldía municipal de la existencia y representación legal de la organización, colectivo, institución, resguardo o comunidad.
 - Carta de presentación de la autoridad indígena competente, en el caso de las comunidades y organizaciones indígenas.

Nota: El único documento de identificación válido para los colombianos es la cédula amarilla con hologramas, de acuerdo con lo establecido en las Leyes 757 de 2002 y 999 de 2005 y el Decreto 4969 de 2009. En caso de no contar con dicho documento, se podrá presentar el comprobante de documento en trámite expedido por la Registraduría Nacional del Estado Civil, el cual se presume auténtico.

3.2.1.3.1.2. DOCUMENTOS PARA EL JURADO

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

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

Los formatos que se deben remitir a los jurados se pueden descargar en el enlace:

<https://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/creadigital2020.aspx>.

También lo puede encontrar en la sección de anexos de la presente convocatoria.

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 transmedial**, es decir: *los bocetos, los esquemas, guiones, storyboards, prototipo en papel o cualquier soporte del proyecto que dé una idea de cómo se verá el prototipo del contenido transmedial una vez finalizado.*

Ninguno de los ministerios se hará responsable de CD, DVD, USB, discos duros, u otros 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 que ninguna de las copias adjuntadas o enviadas se pueda abrir, **la propuesta será rechazada.** Así mismo, cuando se remitan vínculos de Internet, el participante deberá verificar que el acceso a los mismos se encuentre habilitado en todo el proceso de selección. En caso contrario, **la propuesta será rechazada.**

Únicamente se aceptarán propuestas y anexos escritos en castellano, por razones de revisión y de decisión de los jurados. Sin embargo, los proyectos a desarrollar pueden ser creados en las diferentes lenguas que reflejen la diversidad cultural del participante. 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.

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

Para Crea Digital 2020 el envío del proyecto se realizará únicamente de forma virtual (Plataforma Programa Nacional de Estímulos) de la siguiente manera:

Paso 1: Ingresar a la plataforma de inscripción en línea

Ingreso 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.
- 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

¹² Ver glosario

- jurídica).
- Siga cada uno de los pasos descritos a continuación.

Si ya tiene un usuario registrado:

- Ingrese al siguiente vínculo:
- <http://convocatorias.mincultura.gov.co/inscripciones/>
- Ingrese su usuario y la contraseña.
- Seleccione el tipo de participante con el cual va a presentar su propuesta (Persona jurídica).
- Siga cada uno de los pasos descritos a continuación.

Si ya tiene un usuario registrado, pero olvidó la contraseña:

- Ingrese al siguiente vínculo:

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

- Ingrese a ¿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.
- 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 Documentos Administrativos

- Diligenciar el formulario de participación 2020

Los participantes deberán diligenciar el formulario de participación para 2020 en línea, de acuerdo con el tipo de participante que se presente (persona jurídica), en el siguiente vínculo:

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

Paso 3: Adjuntar Documentos para el jurado:

Revise de manera minuciosa las condiciones específicas de participación de cada componente-categoría, donde encontrará la descripción de los documentos que debe adjuntar a su propuesta para evaluación del jurado. La ausencia de cualquiera de ellos será causal de rechazo. No se aceptarán documentos para el jurado enviados con posterioridad a la fecha de cierre establecida para cada componente-categoría. Los documentos para el jurado deberán ser adjuntados en el siguiente vínculo:

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

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, para su seguimiento. Culminar con éxito este proceso en línea indica que el participante se acoge a las condiciones de participación de Crea Digital 2020.

Nota: 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, por tanto, no se requiere una firma en el proceso de inscripción

en línea, por lo que no es necesario enviarlo en físico.

La inscripción en línea únicamente estará habilitada hasta las 5 p.m. (hora colombiana) de la fecha de cierre de cada una de las convocatorias.

3.2.2. PROCESO DE SELECCIÓN Y EVALUACIÓN:

3.2.2.1. 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.

En caso de que el participante no presente uno de los documentos administrativos solicitados – excepto el **formulario de participación Crea Digital 2020** que es **insubsanable**- el Plan Nacional de Estímulos (PNE) lo requerirá por medio del correo electrónico inscrito, para que entregue en un plazo de tres (3) días hábiles el (los) documento(s) faltante(s). 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 veinte (20) días hábiles 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:

- **En verificación:** En revisión de documentación.
- **En estudio:** Cumple con los requisitos y pasa a evaluación de jurados.
- **Preseleccionado:** El jurado ha elegido la propuesta como candidata 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 PNE ha requerido vía correo electrónico al participante para que entregue en un plazo de tres (3) días hábiles el (os) documento (s) faltante(s).
- **Retirado:** El participante comunicó al PNE que desiste de su inscripción.

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

3.2.2.2. CAUSALES DE RECHAZO:

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

- El participante presentó dos (2) propuestas: ambas propuestas serán rechazadas.
- El participante presentó la misma propuesta apoyada por el Programa Nacional de Concertación para la convocatoria 2020.
- El participante resultó ganador de alguna de las convocatorias del Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura de 2020.

- La propuesta ha sido ha sido remitida mediante correo electrónico.
- El participante no adjuntó el formulario de participación *Crea Digital 2020*, lo modificó, no lo diligenció en su totalidad, no lo presentó completo, no lo firmó o no especificó a qué categoría se presenta.
- El participante ha presentado una propuesta a una categoría no ofertada.
- El tipo de participante no corresponde al ofertado en la categoría a la que aplica.
- El participante no se adecúa al perfil exigido en la categoría específica.
- La propuesta no corresponde al objeto de la categoría específica.
- El participante no allegó uno de los documentos administrativos con posterioridad a la solicitud de subsanación.
- El participante no adjuntó uno o más documentos para el jurado.
- El participante allega documentos para el jurado que no permiten su lectura, reproducción o la revisión completa de su contenido.
- En caso de las entidades públicas, que el Consejo de Cultura del respectivo departamento, distrito o municipio no demuestre haber sesionado mínimo una (1) vez en el año 2019.
- Quienes hayan incumplido con el Plan Nacional de la Música para la Convivencia, Plan Nacional de Danza, Plan Nacional de Lectura y Escritura, Plan Nacional de Lectura y Bibliotecas o con la Ley de Espectáculos Públicos. De igual manera, la prohibición se hará extensiva con el incumplimiento en cualquiera de los planes, programas o proyectos de los Ministerios de TIC o de Cultura.

3.2.3. DEL JURADO:

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

3.2.3.1. OBLIGACIONES DE LOS JURADOS:

- Leer detenidamente los requisitos generales y específicos de participación de la categoría de la cual es jurado, los cuales serán entregados por el Programa Nacional de Estímulos.
- Renunciar a ser jurado si participa en alguna de las categorías convocadas.
- Una vez recibidos los proyectos para evaluación, verificar que se encuentre la totalidad de los proyectos relacionados e informar cualquier inconsistencia al Programa Nacional de Estímulos.
- Declararse impedido mínimo cinco (5) días hábiles **antes de la deliberación** para evaluar proyectos de familiares y amigos, o frente 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 declaren impedidos para evaluar una propuesta, los Ministerios de TIC y de Cultura designarán mediante acto administrativo, jurados *ad hoc* para evaluar la (s) propuesta (s) a que haya lugar.
- Leer y evaluar previamente a la deliberación los proyectos de la categoría para la cual fueron seleccionados como jurados.
- Para evaluar los proyectos debe aplicar los criterios de evaluación 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.

- Preseleccionar finalistas y suplentes.
- Participar de la jornada de **pitch**¹³ y de deliberación en la fecha, hora y lugar indicados por el Programa Nacional de Estímulos.
- Elaborar, sustentar y firmar el acta de veredicto de ganadores de la categoría que evaluaron.
- Sugerir el perfil de los **tutores**¹⁴ de cada uno de los proyectos en el marco de la deliberación.
- El jurado, resida o no en Bogotá, deberá devolver al Programa Nacional de Estímulos todos los proyectos remitidos para evaluación el día de la deliberación, con el propósito de que este efectúe la respectiva devolución a los participantes que lo soliciten. Lo mismo aplica para los equipamientos tecnológicos si fuere el caso.
- Atender cualquier requerimiento realizado por el Ministerio de TIC o de Cultura sobre el proceso de evaluación realizado y presentar por escrito las aclaraciones que le sean solicitadas en el evento de presentarse reclamos por terceros, organismos de control o participantes.
- Cumplir con el pago de la seguridad social según lo establecido en la Ley 100 de 1993 y sus decretos reglamentarios.

3.2.3.2. DELIBERACIÓN Y FALLO:

Tras leer y evaluar los proyectos que se le han asignado, 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 **pitch**. Si los jurados no coinciden en los proyectos preseleccionados, se hará un encuentro virtual para que lleguen a un acuerdo.

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

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

El jurado podrá emitir ajustes para la coproducción de los proyectos ganadores, que los beneficiados deben acatar. Estos ajustes deben estar basados en la descripción del alcance planteado en el proyecto evaluado y deberán quedar 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. En tal caso, los Ministerios de TIC y de Cultura podrán reasignar los montos a las otras categorías, si así lo convinieren y si los jurados así lo recomiendan. Esto mismo se aplicará en el caso de que no haya proyectos participantes en alguna de las categorías.

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

¹³ Ver glosario

¹⁴ Ver glosario

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

3.2.4. 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.

3.2.5. PUBLICACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados se publicarán a más tardar en la fecha definida para su publicación¹⁵ en:

- <https://www.mincultura.gov.co/>
- <https://www.mintic.gov.co/>
- <http://convocatorias.mincultura.gov.co/Inscripciones/Estimulos/InscripcionesListadoPublico.aspx>

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:** Al ser evaluada su propuesta por el jurado, este ha determinado que accederá al estímulo siempre y cuando los ganadores se encuentren inhabilitados o renuncien. Además, ha recibido mención de honor por la calidad de la propuesta.
- **Suplente ganador:** Se le ha otorgado el estímulo teniendo en cuenta que el ganador se encuentra inhabilitado o ha renunciado al mismo.

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

3.2.6. OTORGAMIENTO DE LOS RECURSOS DE COPRODUCCIÓN

Al ser expedido el acto administrativo que acredita a los ganadores de los recursos de coproducción, los Ministerios de TIC y de Cultura comunicarán la decisión a los ganadores mediante correo electrónico. **Una vez expedido el acto administrativo que acredita a los ganadores de los recursos de coproducción del Componente 2 (Resolución de Ganadores), los Ministerios de TIC y de Cultura procederán a comunicar mediante correo electrónico a los ganadores la decisión. Una vez recibida la comunicación, los ganadores deberán aceptar o renunciar por escrito a los recursos, en caso de aceptarlos, deberán hacer llegar la siguiente documentación en los siguientes (5) cinco días hábiles:**

- 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

¹⁵ Los Ministerios de TIC y de Cultura podrán ampliar la fecha de publicación de resultados de las convocatorias, cuando haya lugar, con el fin de garantizar la adecuada evaluación de los proyectos participantes. Tal información se notificará por escrito a todos los participantes de la(s) misma(s).

- 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 de la existencia y representación legal de la organización, colectivo, institución, resguardo o comunidad.
 - Carta de presentación de la autoridad indígena competente, en el caso de las comunidades y organizaciones indígenas.
- Comunicación suscrita por el representante legal, dirigido al Ministerio de Tecnologías de La Información y las Comunicaciones – Fondo Único de Tecnologías de La Información y las Comunicaciones, aceptando los recursos otorgados.
- 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 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 los recursos aportados, en una compañía legalmente establecida en Colombia y aprobada por la Superintendencia Financiera, que garantice las siguientes situaciones:
 - a. Buen manejo de los recursos, en cuantía equivalente al 20% del valor del aporte, por el plazo de la relación contractual y 6 meses más.
 - b. Cumplimiento, en cuantía equivalente al 20% del valor del aporte por el plazo de la relación contractual y hasta su liquidación, si a ello hubiere lugar o en su defecto por 6 meses más.
 - c. Pago de salarios, prestaciones sociales e indemnizaciones laborales, en cuantía equivalente al 5% del valor del aporte, por el plazo de la relación contractual y 3 años más.

Esta garantía deberá ostentar en calidad de asegurado al MINISTERIO DE CULTURA y de beneficiarios al Ministerio de Cultura, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Además de lo anterior, el MINISTERIO DE CULTURA podrá solicitar las garantías que a bien tenga que garanticen la destinación y ejecución de los recursos.

- 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:
 - a. Copia del documento de registro del proyecto ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor o el documento de constancia del trámite del registro¹⁵.
 - b. Formato de autorización de uso de las obras presentadas.
 - c. Formato en el cual el ganador declaró que el software que se utilizará en el desarrollo del proyecto es licenciado.
- Formato SIIF diligenciado.
- RUT actualizado a 2020.
- Cámara de comercio.
- Certificado de Existencia y Representación Legal.

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 Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura o del Ministerio TIC por cinco (5) años.

3.2.7. IMPUESTOS SOBRE LA RENTA:

3.2.7.1. RETENCIÓN EN LA FUENTE POR CONCEPTO DE RENTA:

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

Nota: La base de la retención por concepto de otros ingresos¹⁶, para el año 2020 se aplicará de acuerdo con lo establecido por la DIAN en oficio 000996 del 08 de junio de 2017 y 007074 del 22 de marzo de 2017. La retención en la fuente es la vigente en el Decreto 2148 de 2013 compilado en el Decreto único tributario 1625 de 2016, sobre una base mínima de retención de \$925.000 o el equivalente a 27 UVT. El gravamen sería del 2.5% para los obligados y del 3.5% para los no obligados a presentar declaración de renta, se calcula sobre el valor del estímulo y se realizará en cada pago (desembolso) de manera proporcional y de acuerdo con la normatividad tributaria y fiscal vigente.¹⁷

3.2.8. DERECHOS Y DEBERES DE LOS 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.

3.2.8.1. DERECHOS DE LOS GANADORES:

- Ser los titulares de los derechos patrimoniales de los proyectos ganadores, salvo aquellas afectaciones y licencias que expresamente confieren al Fondo 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 de los contenidos, en la respectiva categoría.
- Recibir los recursos de coproducción en los montos señalados, previo cumplimiento de los requisitos establecidos para los giros y pagos, además de destinar los mismos única y exclusivamente al desarrollo del proyecto ganador.
- Recibir asesoría y seguimiento a la construcción de la estrategia de comercialización y circulación del producto final por parte de (1) asesor designado por la Dirección de Comunicaciones del Ministerio de Cultura.
- Los demás que se señalen en la respectivo componente - categoría.

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

3.2.8.2. DEBERES DE LOS GANADORES:

- Aportar la propuesta creativa, en las cantidades y forma establecidas y presentadas en la convocatoria. Los recursos económicos, humanos y técnicos utilizados para la formulación y diseño de dicha propuesta creativa se consideran aporte de los ganadores al desarrollo del proyecto.

¹⁶ Sólo aplica a "otros ingresos" compras de mercancías o de bienes, esto no incluye: servicios, honorarios, etc.

¹⁷ A manera de ejemplo, si el estímulo otorgado es por valor de diez millones de pesos (\$10.000.000), y el ganador declara renta, la retención se hará por valor de doscientos cincuenta mil pesos (\$250.000). En caso de que el ganador seleccionado no declare renta, la retención se hará por valor de trescientos cincuenta mil pesos (\$350.000).

- Contar con recursos propios para iniciar el desarrollo de la propuesta desde la fecha en que se notifica el acto administrativo del Ministerio de Cultura que los acredita como **ganadores**. En todo caso, los desembolsos se realizarán según disponibilidad de los recursos de acuerdo con el Programa Anual de Caja (PAC).
- Destinar el cien por cien (100%) del monto recibido para la ejecución de la propuesta aprobada por los jurados.
- Acatar las recomendaciones efectuadas por los jurados.
- Presentar los documentos y soportes requeridos para la legalización y ejecución del proyecto de acuerdo con la Ley y los procedimientos del Fondo 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.

Nota 1: La remuneración del tutor debe ser relacionada en el presupuesto general y se obtendrá de los recursos otorgados.

Nota 2: En ningún caso los Ministerios de TIC o de Cultura se harán responsables de este pago.

Nota 3: Los tutores no podrán ser participantes de alguna de las categorías de la convocatoria Crea Digital 2020. Los tutores pueden asesorar hasta dos (2) proyectos siempre y cuando cuenten con disponibilidad para el acompañamiento técnico y administrativo que los proyectos requieran.

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

- No podrán ceder en ningún caso los recursos asignados o el desarrollo del proyecto a terceros, si bien esto no impide la contratación de personal externo o adicional al equipo de trabajo relacionado en el proyecto para apoyar parcialmente la coproducción en alguna de sus etapas o componentes.
- Los proyectos se deben realizar en los tiempos establecidos para cada categoría, de conformidad con los términos del acto administrativo de otorgamiento de los recursos de coproducción, emitido por el Ministerio de Cultura.
- El producto final entregado debe ser coherente con la propuesta inicial, mediante la cual el ganador se inscribió y fue seleccionado en la convocatoria y con las recomendaciones o ajustes que el jurado haya hecho. En ningún caso puede ser una versión inferior o editada por motivos distintos a los que pudiese haber presentado el jurado en el momento de la sustentación.
- El producto final, sin excepción, deberá ser entregado al Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en 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 2020.
- Atender la asesoría y poner en práctica las recomendaciones brindadas por el tutor.
- Entregar la ficha documental de su producto y el material gráfico y audiovisual para la difusión y promoción de los contenidos en medios de comunicación, cuando le sea solicitado.

3.2.9. DEL TUTOR:

El tutor será el experto que acompañará el proceso de desarrollo del proyecto desde el momento de su nombramiento por el Comité Técnico, hasta la entrega final del proyecto.

Este debe cumplir el perfil sugerido por el jurado en la deliberación y será elegido por el Comité Técnico de un banco de hojas de vida.

- Cada proyecto contará con un tutor y si el perfil lo permite podrá asesorar hasta dos (2) proyectos.
- Por cada proyecto ganador que asesoren los tutores en las categorías de COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE CONTENIDOS TRANSMEDIALES recibirán una remuneración del 12% del valor total de los recursos otorgados, (incluidos impuestos y retenciones de ley), durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. Dicho dinero deberá ser contemplado por cada uno de los participantes y relacionado en el presupuesto del proyecto.
- Por cada proyecto ganador que asesoren los tutores en las categorías de COPRODUCCIÓN

PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE VIDEO recibirán una remuneración del 11% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley), durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. Dicho dinero deberá ser contemplado por cada uno de los participantes y relacionado en el presupuesto del proyecto.

- Por cada proyecto ganador que asesoren los tutores de la categoría de COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE SERIES DIGITALES ANIMADAS recibirán una remuneración del 10% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley), durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. Dicho dinero

deberá ser contemplado por cada uno de los participantes y relacionado en el presupuesto del proyecto.

- Por cada proyecto ganador que asesoren los tutores en las categorías de COPRODUCCIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE JUEGOS DE VIDEO recibirán una remuneración del 8% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley), durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. Dicho dinero deberá ser contemplado por cada uno de los participantes y relacionado en el presupuesto del proyecto.
- Por cada proyecto ganador que asesoren los tutores de la categoría de COPRODUCCIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE SERIES ANIMADAS DIGITALES recibirán una remuneración del 8% del valor total de los recursos otorgados (incluidos impuestos y retenciones de ley), durante el tiempo que dure la asesoría hasta la entrega del producto final. Dicho dinero deberá ser contemplado por cada uno de los participantes y relacionado en el presupuesto del proyecto.

Nota: la forma de pago de los honorarios del tutor será acordada entre éste y el proyecto ganador. En todo caso, se debe haber pagado el 100% a la fecha de entrega final del producto a MINTIC.

3.2.10. DEVOLUCIÓN DE LAS COPIAS DE PROYECTOS:

El Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura conservará una (1) copia, física y/o 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 serán destruidos o 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.

Por otro lado, el Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura también conservará una (1) copia de los proyectos ganadores, que servirá para los mismos fines señalados en el primer párrafo y para atender consultas de los interesados. No obstante, dichos documentos estarán disponibles por un

término de doce (12) años contados a partir de la fecha de publicación de resultados de la correspondiente convocatoria.

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

3.2.11. CONSIDERACIONES GENERALES:

- Los participantes que por razones ajenas a los Ministerios de TIC y de Cultura deseen retirar su postulación, podrán hacerlo en cualquier momento del proceso, solicitando explícitamente por escrito el retiro de su propuesta.
- No se concederán prórrogas para el desarrollo 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 (2020).
- Cuando se compruebe que la información contenida en los documentos que componen la propuesta no es veraz o no corresponde con la realidad, se retirará al participante, siempre que la mencionada inconsistencia le hubiese permitido cumplir con un requisito de participación o mejorar la propuesta para efectos de la evaluación. No obstante, lo anterior, los Ministerios de TIC y de Cultura formularán denuncia penal ante las autoridades competentes, si hay lugar a ello.
- El giro de los recursos de coproducción a los ganadores está sujeto a:
 - La expedición del acto administrativo que designa a los ganadores.
 - La entrega completa por parte de los ganadores, de los documentos que solicite el Fondo 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.
- 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 PNE 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.
- 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 únicamente el representante legal de la persona jurídica. De manera simultánea se citará a la Aseguradora sobre el posible incumplimiento de su afianzado. De no atender dicho requerimiento dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes o no cumplir con los compromisos acordados, las entidades procederán a retirar los recursos de manera unilateral mediante acto administrativo, declarando su incumplimiento y solicitándole el reintegro de la totalidad de los recursos a la cuenta que establezca el Fondo 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 PNE 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 coactivo correspondiente. Contra el acto administrativo que declara el incumplimiento precederá el recurso de reposición.

- Los ganadores que no cumplan a cabalidad con la entrega de los informes en los tiempos establecidos en cada categoría quedarán automáticamente inhabilitados para presentarse a las Convocatorias del Programa Nacional de Estímulos 2021, salvo casos de fuerza mayor o caso fortuito, debidamente acreditados ante los Ministerios de TIC y de Cultura.
- **Todas las propuestas presentadas que sean producto de trabajo con menores de edad deberán contar con la autorización expresa y por escrito de los padres o acudientes, de conformidad con la Ley 1098 de 2016.**

3.2.12. PROTECCIÓN DE DATOS (HABEAS DATA):

Diligenciando el formulario de participación:

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

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

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

4. GLOSARIO

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

Aplicación con contenido narrativo (app). Desarrollo o aplicación de software que se instala en dispositivos móviles o *tablets* para ayudar al usuario en un servicio o labor concreta, ya sea de carácter profesional o de educación, ocio o entretenimiento; esta aplicación debe tener historias contadas 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 del usuario.

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

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

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

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

Contenido Narrativo Transmedial: Es uno de los contenidos que hacen parte de la **Estrategia Transmedial**¹⁸, el cuál será apoyado por la convocatoria.

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.

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

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

1. **Aplicaciones:** Herramientas informáticas que les permiten a los usuarios comunicarse, realizar trámites, entretenerse, orientarse, aprender, trabajar, informarse y realizar una serie de tareas de manera práctica y desde distintos tipos de terminales como computadores, tabletas o celulares.
2. **Usuarios:** Los usuarios emplean las aplicaciones e indirectamente los servicios e infraestructura para

¹⁸ Ver glosario

consumir y producir información digital. Los usuarios en este ecosistema somos todos los que usamos Internet, telefonía celular o cualquier otro medio de comunicación digital.

3. **Infraestructura:** Corresponde a los elementos físicos que proveen conectividad digital. Algunos ejemplos son las redes de fibra óptica digital nacional, las torres de telefonía celular con sus equipos y antenas, y las redes de pares de cobre, coaxiales o de fibra óptica tendidas a los hogares y negocios.
4. **Servicios:** Los servicios ofrecidos por los operadores hacen uso de la infraestructura y permiten desarrollar la conectividad digital. Algunos ejemplos de servicios son el servicio de Internet, el servicio de telefonía móvil o el servicio de mensajes de texto (SMS).

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 y tecnologías diversas, por medio de articulaciones de estas, que como condición deben ser al mismo tiempo autosostenibles (tener sentido por sí mismas), autoconcluyentes (tener sentido por sí mismas de manera independiente al resto de formatos) y realizar una contribución original al sistema narrativo como un todo. La narración debe tener un claro equilibrio tanto para el espectador que consume una de sus articulaciones por primera vez, como para el que ya ha conocido otras partes de la historia, quien debe encontrar elementos que mejoren la experiencia.

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

Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. 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 Rom o gitano”.¹⁹

Inédito. Contenido que no ha sido producido, ni **distribuido al público**²⁰ en ningún medio de comunicación análogo o digital. Ninguno de los componentes del universo propuesto corresponde a un proyecto ya existente. La Muestra del Piloto o la versión alfa del Prototipo Funcional presentado a la Convocatoria CREA DIGITAL 2019 debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de

¹⁹ Ver. Dane: https://www.dane.gov.co/files/censo2005/etnia/sys/Glosario_etnicos.pdf

²⁰ Ver glosario

otro desarrollo existente, ni es un contenido integrante de una **estrategia transmedial**²¹ que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

²¹ Ver glosario

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

Serie web o web serie. Es una serie de videos, lanzados usualmente por episodios en Internet. Surgió por primera vez a fines de la década de 1990 y se hizo más prominente a principios de la década de 2000. Los capítulos de la serie web se conocen como “webisodios”. En general, las series web se pueden ver en una variedad de plataformas, incluidos computadores de escritorio, portátiles, tabletas y teléfonos inteligentes, también se pueden ver en televisión.

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

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

5. REQUISITOS PARTICULARES DE PARTICIPACIÓN DEL COMPONENTE 1

5.1. COMPONENTE 1 – CATEGORÍA 1 COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE SERIES DIGITALES ANIMADAS

Fecha de apertura:	16 de junio de 2020
Fecha de cierre:	16 de julio de 2020
Publicación de resultados:	4 de septiembre de 2020
Cuantía:	Se entregará un total de setecientos millones de pesos (\$700.000.000) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores ocho (8) ganadores.
Contacto:	creadigital@mincultura.gov.co

5.1.1. OBJETO:

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas y económicas, para la coproducción de pilotos de series de animación **inéditas**²², basadas en técnicas digitales con una duración entre siete (7) a once (11) minutos.

Los proponentes deben tener en cuenta que los pilotos de las series de animación podrán ser distribuidas con propósitos culturales y educativos en escenarios y canales de circulación de índole pública como centros educativos beneficiarios del programa Computadores para Educar, casas de cultura, bibliotecas, tecno-centros, portales web, televisión pública, entre otros.

El énfasis temático de los productos debe 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 para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales**) difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

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

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

Dado que la presente categoría no tiene limitaciones respecto al formato, el género, el número de capítulos, el canal o soporte de emisión, los proponentes deberán describir las características de la serie que planean desarrollar a futuro, justificando 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.

²² Ver glosario

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

5.1.2. PERFIL DEL PARTICIPANTE:

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

5.1.3. DOCUMENTOS REQUERIDOS:

5.1.3.1. ADMINISTRATIVOS:

Remitirse a los requisitos generales de participación (3.1.2.1. DOCUMENTACIÓN REQUERIDA).

5.1.3.2. PARA EL JURADO

- Entrega virtual (plataforma estímulos)

Una copia digital con los siguientes documentos:

1. **Ficha del proyecto**²³ totalmente diligenciada (**Ver Anexo D – Ficha del Proyecto: Categoría 1 – Coproducción para el desarrollo de series digitales animadas**) **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica. No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
2. **Muestra del Piloto:** Un (1) minuto de animación finalizado del piloto de la serie, que dé cuenta por lo menos de la línea gráfica y el movimiento de los personajes, etc. Debe haber sido producido por el proponente del proyecto. Se aceptará la muestra de los pilotos en dispositivos físicos como memorias USB o discos, que deben anexarse también a las copias impresas o subir a la plataforma virtual. Deben 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 integrante de una **estrategia transmedia** que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.
Cronograma general (ver Anexo B: Modelo de Cronograma 2020): Hasta cuatro (4) meses contados a partir de la notificación de los resultados para presentar avances del piloto que se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y luego de ello, hasta un (1) mes más para labores de ajustes luego de haber realizado la **prueba con consumidores** que debe estar incluida en el cronograma. Y hasta quince (15) días para la entrega final del proyecto a los ministerios.
3. **Presupuesto general desglosado (ver Anexo C: Modelo de presupuesto 2020):** 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

²³ Ver glosario

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. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos debe estar representado en términos económicos. Debe dar información detallada sobre:

- a. Inversión propia antes de la coproducción.
- b. Materiales e insumos.
- c. Recursos humanos que intervendrán.
- d. Monto solicitado para la coproducción.
- e. Monto tutor: 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. Esto debe entrar como parte de la cofinanciación. Tampoco se aceptarán rubros destinados a circulación o difusión del producto que no se puedan realizar o ejecutar en el tiempo de la convocatoria o que no tengan relación directa con el desarrollo del proyecto.

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

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

5.1.4. 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.

5.1.5. DERECHOS DE LOS GANADORES

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

- Un primer desembolso 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. Una 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.



5.1.6. DEBERES DE LOS GANADORES:

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

En caso en que los proyectos ganadores lleguen a una etapa de producción, ya sea con recursos propios del ganador o de terceros, se debe dar crédito a los ministerios especificando que por medio del apoyo de estos y de los recursos otorgados en la convocatoria Crea Digital 2020 se dio inicio al proyecto.

5.1.7. 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 asesor.
- Estrategia de comercialización y circulación del producto final.

	ANEXO D: FICHA DEL PROYECTO COMPONENTE 1 – CATEGORÍA 1 COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE SERIES DIGITALES ANIMADAS
 <div style="display: inline-block; background-color: #0056b3; color: white; padding: 5px; margin: 0 10px;"> El futuro es de todos </div> <div style="display: inline-block; background-color: #0056b3; color: white; padding: 5px; margin: 0 10px;"> Gobierno de Colombia </div>	
Título del proyecto	
Técnica de animación	
Indique en qué técnica de animación está basada la serie.	
Persona jurídica que presenta el proyecto	
Resumen ejecutivo del proyecto	
Escriba la sinopsis de la serie de animación ; se trata de una descripción general en que explique la idea central o concepto en que está sustentado y el problema o necesidad que la propuesta busca atender. Extensión: el resumen ejecutivo debe desarrollarse en máximo una (1) página y no podrá exceder las quinientas (500) palabras.	
Target y propósito público	
Describa el público objetivo al que se dirige la serie y la forma en que la propuesta le apunta a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, difusión y conservación del patrimonio material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC. Extensión: máximo doscientas cincuenta (250) palabras.	
Antecedentes y originalidad del proyecto	
Indicar si existen antecedentes locales e internacionales del tipo de serie a desarrollar e indicar las ventajas y desventajas de la aplicación en relación con propuestas similares. Extensión: máximo una (1) página.	
Documento de diseño del proyecto (Project Design Document)	
Desarrolle en este campo los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> ● Concepto del proyecto. Descripción general y relación de los medios y escenarios a los que va dirigido. Especificar la idea central o <i>Story line</i> de la serie, el género, el formato, la duración de los capítulos, las precisiones sobre la técnica de animación y otros elementos que considere pertinentes. ● Objetivos de la serie. ● Descripción de la propuesta narrativa (personajes: biblia, objetivos de los personajes principales, historia, etc.). ● Guión completo (secuenciado y dialogado) del piloto. ● Escaletas de la primera temporada de la serie. ● Biblia de la serie de animación. Extensión: máximo ocho (8) páginas.	
Objetivos de los recursos de coproducción	
Mencione los objetivos del proyecto en desarrollo, explicando lo que se pretende mejorar, desarrollar o implementar para la finalización del piloto . Indique los métodos y las técnicas que habrán de utilizarse para el logro de los objetivos propuestos, la descripción de la metodología debe permitir la comprensión, desde el punto de vista tecnológico, de las características centrales del proyecto. Este punto, por lo tanto, debe enunciar las etapas a seguir para el logro de los objetivos propuestos, la secuencia de tales etapas y una explicación de los aspectos tecnológicos más destacados de cada uno de ellos. Extensión: máximo dos (2) páginas.	
Propuesta técnica o plan de producción	
Realice una descripción concreta de las estrategias de producción que serán implementadas durante las diferentes fases de la producción de la serie . Deberán ser expuestos aspectos como flujo de trabajo, metas de producción, recursos artísticos y técnicos, desde la perspectiva del productor ejecutivo, siendo coherentes con lo propuesto en el cronograma y el presupuesto.	

Extensión: máximo tres (3) páginas.

Soportes de avance o tracción (opcional)

En caso de que el prototipo de la serie digital animada haya sido puesto a prueba, mencionar soportes de avance o tracción obtenidos que ayuden a validar las hipótesis sobre su viabilidad, novedad, necesidad. (Por ejemplo: encuestas o comentarios de los usuarios de la versión "alfa" o versión inicial de la serie digital animada, o cualquier otro método que haya sido usado para probar su funcionalidad). En todo caso el producto tiene que ser inédito.

Extensión: máximo tres (3) páginas.

Estrategias de comercialización

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

Extensión: máximo una (1) página.

Equipo de trabajo

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

Extensión: máximo una (1) página.

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

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

5.2. COMPONENTE 1 – CATEGORÍA 2

COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE VIDEO

Fecha de apertura:	16 de junio de 2020
Fecha de cierre:	16 de julio de 2020
Publicación de resultados:	4 de septiembre de 2020
Cuantía:	Se entregará un total de seiscientos millones de pesos (\$600.000.000) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores ocho (8) ganadores.
Contacto:	creadigital@mincultura.gov.co

5.2.1. 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**²⁴ 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 para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales*) 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*)²⁵ 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**²⁶, bien sea que se contrate con una entidad acreditada o que se realice con sus propios insumos.

²⁴ Ver glosario

²⁵ Ver glosario

²⁶ Ver glosario

5.2.2. PERFIL DEL PARTICIPANTE:

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

5.2.3. DOCUMENTOS REQUERIDOS:

5.2.3.1. ADMINISTRATIVOS

Remitirse a los requisitos generales de participación (3.1.2.1. DOCUMENTACIÓN REQUERIDA).

5.2.3.2. PARA EL JURADO

- **Entrega virtual (Plataforma estímulos)**
Una (1) copia digital con los siguientes documentos:
 1. **Ficha del proyecto**²⁷ correctamente diligenciada (**Ver Anexo D – Ficha del Proyecto: Categoría 2 – Coproducción para el desarrollo de juegos de video**). **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica. No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
 2. **Prototipo en versión alfa.** Debe ser **funcional**. 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 A. Debe hacer visible y evidente que es un nuevo desarrollo y no es copia, réplica o variación de otro desarrollo existente, ni es un contenido integrante de una estrategia transmedia que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.
 3. **Registro audiovisual de la versión alfa.** Se debe enviar un 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. 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.**
 4. **Requerimientos técnicos especiales.** En caso de requerirse *software* o equipamiento especial para la correcta visualización y escucha del prototipo, el participante deberá proporcionar los elementos necesarios para que el jurado pueda evaluar el trabajo. El equipamiento será devuelto a solicitud del participante una vez finalizado el trabajo del jurado, dentro del plazo estipulado en las condiciones de esta convocatoria.
 5. **Cronograma general (ver Anexo B: Modelo de Cronograma 2020):** Hasta cuatro (4) meses, contados a partir de la notificación de los resultados, para presentar la primera versión mejorada del juego que se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y hasta un (1) mes más para labores de ajustes del juego, luego de haber realizado **la prueba con consumidores** que debe estar incluida también en el cronograma. Y hasta quince (15) días para la entrega final del proyecto a los ministerios.

²⁷ Ver glosario, pp. 58-62

6. **Presupuesto general desglosado (ver Anexo C: Modelo de Presupuesto 2020)** Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia por lo que cada postulante debe adaptarlos a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que correspondan, **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, así este sea en recursos humanos o técnicos, por lo que debe reflejarse en términos económicos. Debe dar información sobre:
- a. Inversión propia en la etapa de planeación.
 - b. Materiales e insumos.
 - c. Costo del recurso humano que intervendrá.
 - d. Monto solicitado para la coproducción.
 - e. Monto tutor, 11% 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. Esto debe entrar como parte de la cofinanciación. Tampoco se aceptarán rubros destinados a circulación o difusión del producto que no se puedan realizar o ejecutar en el tiempo de ejecución de la convocatoria o que no tengan relación directa con el desarrollo del proyecto.

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

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

5.2.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

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

5.2.5. DERECHOS DE LOS GANADORES

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

- Un primer desembolso 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. Una 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.

5.2.6. DEBERES DE LOS GANADORES

Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores en la presente categoría deberán entregar los productos relacionados en **entregables finales** en un dispositivo de almacenamiento, relacionar las instrucciones de uso e instalación y los directorios de descarga, 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 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 de su apoyo y de los recursos otorgados en la convocatoria *Crea Digital 2020* se dio inicio al proyecto.

5.2.7. 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*.
- Tráiler de máximo noventa (90) segundos.
- Estrategia de comercialización y circulación del producto final.



ANEXO D: FICHA DEL PROYECTO
COMPONENTE 1 – CATEGORÍA 2
COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE VIDEO



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia

Título del proyecto

Persona jurídica que presenta el proyecto

Resumen ejecutivo del proyecto

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

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

Target y propósito público

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

Extensión: máximo doscientas cincuenta (250) palabras.

Antecedentes y originalidad del juego de video

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

Extensión: máximo una (1) página.

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

Desarrolle en este campo los siguientes elementos:

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

Extensión: máximo ocho (8) páginas.

Objetivos de los recursos de coproducción

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

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

Extensión: máximo dos (2) páginas.

Propuesta técnica o plan de producción

Realice una descripción concreta de las estrategias de producción que serán implementadas durante las diferentes fases de la

producción. Deberán ser expuestos aspectos como flujo de trabajo, metas de producción, recursos artísticos y técnicos, desde la perspectiva del productor ejecutivo, siendo coherentes con lo propuesto en el cronograma y el presupuesto.

Extensión: máximo tres (3) páginas.

Soportes de avance o tracción (opcional)

En caso de que el prototipo del juego de video haya sido puesto a prueba, mencionar soportes de avance o tracción obtenidos que ayuden a validar las hipótesis sobre su viabilidad, novedad, necesidad. (Por ejemplo: encuestas o comentarios de los usuarios de la versión "alfa" o versión inicial del juego de video, o cualquier otro método que haya sido usado para probar su funcionalidad). En todo caso el producto tiene que ser inédito.

Extensión: máximo tres (3) páginas.

Estrategias de comercialización

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

Extensión: máximo una (1) página.

Equipo de trabajo

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

Extensión: máximo una (1) página.

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

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

5.3. COMPONENTE 1 – CATEGORÍA 3

COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE CONTENIDOS TRANSMEDIA

Fecha de apertura: 16 de junio de 2020
Fecha de cierre: 16 de julio de 2020
Publicación de resultados: 4 de septiembre de 2020

Cuantía: Se entregará un total de trecientos cincuenta millones de pesos (\$350.000.000) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores siete (7) ganadores.

Contacto: creadigital@mincultura.gov.co

5.3.1. OBJETO:

Establecer una alianza con creadores de contenidos con fortalezas técnicas, creativas y económicas, para la coproducción de un **piloto o prototipo funcional** de un contenido narrativo transmedia, sobre temáticas culturales o educativas. Se buscan **estrategias transmedia** con altos estándares de diseño, desarrollo e interactividad, que resulten pertinentes para el **ecosistema digital colombiano**²⁸ y que puedan conquistar mercados internacionales.

Los contenidos interactivos 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 para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales**), difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

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

Las estrategias propuestas deben estar en fase de formulación completa y requerir apoyo financiero para coproducir el piloto o prototipo funcional del contenido narrativo transmedia propuesto²⁹. Deben además contar con las bases conceptuales y técnicas del documento de diseño (**Project Design Document**)³⁰ (ver Glosario) y los soportes de la fase de diseño (bocetos,

²⁸ Ver glosario, pp. 58-62

²⁹ 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.

³⁰ Ver glosario, pp. 58-62

maquetas, mapas de arquitectura, recursos gráficos, entre otros) del proyecto.

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

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

5.3.2. PERFIL DEL PARTICIPANTE:

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación y específicamente, en la presente categoría, entidades o empresas que propongan contenidos narrativos 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.

5.3.3. DOCUMENTOS REQUERIDOS:

5.3.3.1. ADMINISTRATIVOS

Remitirse a los requisitos generales de participación (3.1.2.1. DOCUMENTACIÓN REQUERIDA).

5.3.3.2. PARA EL JURADO

▪ Entrega virtual (plataforma estímulos)

Una copia digital con los siguientes documentos:

1. **Ficha del proyecto**³¹ totalmente diligenciada (**ver Anexo D – Ficha del Proyecto: Categoría 3 – Coproducción para el desarrollo de contenidos transmedia**). **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica, no se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
2. Presentar el plan de comunicación de la integración e interacción entre las plataformas, las redes sociales y los medios *on-line / off-line*, ATL o BTL (ver Glosario, página 58).
3. **Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto**, que deberá entregarse en un dispositivo de almacenamiento o en una URL pública o no listada desde donde se pueda utilizar o descargar los archivos necesarios para dar cuenta del proyecto en su fase de diseño. Para tal fin se puede valer de cualquier servicio o herramienta de transferencia de archivos o de alojamiento en un directorio accesible (servidor propio o servicio en la nube).
Entre los soportes de esta categoría es obligatorio que se incluyan elementos sobre la arquitectura de información y de navegación de las plataformas relacionadas. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes, bocetos, maquetas, mapas recursos gráficos y audiovisuales u otros elementos a juicio del participante.
4. **Requerimientos técnicos especiales.** En caso de que el aplicativo requiera de *software*

³¹ Ver glosario, pp. 58-62

o equipamiento especial adicional, el participante deberá proporcionar los elementos necesarios para que el jurado pueda evaluar el trabajo. El equipamiento será devuelto a solicitud del participante una vez finalizado el trabajo del jurado, dentro del plazo estipulado en las condiciones de esta convocatoria.

5. **Cronograma general (Ver Anexo B: Modelo de Cronograma 2020):** Hasta cuatro (4) meses, contados a partir de la notificación de los resultados, para presentar la primera versión del contenido transmedia que se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y hasta un (1) mes más para labores de ajustes del contenido transmedia, luego de haber realizado la **prueba con consumidores** que debe estar incluida también en el cronograma. Y hasta quince (15) días para la entrega final del proyecto a los ministerios.
6. **Presupuesto general desglosado** ver Anexo C: Modelo de Presupuesto 2020): Los ítems del formato de presupuesto son sólo una referencia, y cada postulante debe adaptarlo a su proyecto, eliminando y agregando los costos y actividades que corresponda, (**con excepción del valor de los honorarios del Tutor**, los cuales siempre deben ser tenidos en cuenta). El presupuesto debe desglosar el aporte que la empresa o entidad hará para la coproducción del contenido. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información sobre:
 - a. Inversión propia en la etapa de planeación.
 - b. Materiales e insumos.
 - c. Costo del recurso humano que intervendrá.
 - d. Monto solicitado para la coproducción.
 - e. Monto tutor, 12% 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 que no se puedan realizar o ejecutar en el tiempo de la convocatoria 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>

5.3.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

posibilidades que tiene de monetizarse y su sostenibilidad y crecimiento comercial a corto y mediano plazo. También se evalúan sus diferencias con la competencia y el enfoque del *marketing* y la estrategia de distribución del contenido.

5.3.5. DERECHOS DE LOS GANADORES

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

- *Un primer desembolso 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. Una 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.*

5.3.6. DEBERES DE LOS GANADORES

Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores en la presente categoría deberán entregar los productos relacionados en el ítem **entregables** de la ficha del proyecto, en un dispositivo de almacenamiento, 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 2020* se dio inicio al proyecto.

5.3.7. ENTREGABLES FINALES:

- *Contenidos planteados(s) en la ficha del proyecto.*
- *Estrategia de comercialización y circulación del producto final.*



ANEXO D: FICHA DEL PROYECTO

COMPONENTE 1 – CATEGORÍA 3 COPRODUCCIÓN PARA EL DESARROLLO DE CONTENIDOS TRANSMEDIA



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia

Título del proyecto

Persona jurídica que presenta el proyecto

Resumen ejecutivo del proyecto

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

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

Target y propósito público

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

Extensión: máximo doscientas cincuenta (250) palabras.

Motivación de su propuesta y fundamentos conceptuales

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

Extensión: máximo una (1) página.

Antecedentes y originalidad del proyecto

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

Extensión: máximo una (1) página.

Diagnóstico y estado de desarrollo del proyecto

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

Extensión: máximo una (1) página.

Documento de diseño del proyecto (Project Design Document)

Desarrolle en este campo los siguientes elementos:

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

Extensión: máximo ocho (8) páginas.
Objetivos de los recursos de coproducción
<p>Mencione los objetivos del proyecto en desarrollo, explicando lo que se pretende mejorar, desarrollar o implementar para la finalización del contenido transmedial.</p> <p>Indique los métodos y las técnicas que habrán de utilizarse para el logro de los objetivos propuestos, la descripción de la metodología debe permitir la comprensión, desde el punto de vista tecnológico, de las características centrales del proyecto. Este punto, por lo tanto, debe enunciar las etapas a seguir para el logro de los objetivos propuestos, la secuencia de tales etapas y una explicación de los aspectos tecnológicos más destacados de cada uno de ellos.</p> <p>Extensión: máximo dos (2) páginas.</p>
Propuesta técnica o plan de producción
<p>Realice una descripción concreta de las estrategias de producción que serán implementadas durante las diferentes fases de la producción. Deberán ser expuestos aspectos como flujo de trabajo, metas de producción, recursos artísticos y técnicos, desde la perspectiva del productor ejecutivo, siendo coherentes con lo propuesto en el cronograma y el presupuesto.</p> <p>Extensión: máximo tres (3) páginas.</p>
Soportes de avance o tracción (opcional)
<p>En caso de que el prototipo del contenido transmedial haya sido puesto a prueba, mencionar soportes de avance o tracción obtenidos que ayuden a validar las hipótesis sobre su viabilidad, novedad, necesidad. (Por ejemplo: encuestas o comentarios de los usuarios de la versión "alfa" o versión inicial del contenido transmedial, o cualquier otro método que haya sido usado para probar su funcionalidad). En todo caso el producto tiene que ser inédito.</p> <p>Extensión: máximo tres (3) páginas.</p>
Entregables
<p>El proponente deberá referenciar puntualmente los productos que se compromete a entregar una vez terminado el proyecto en el tiempo establecido por la convocatoria. Deberá describir las características técnicas y el alcance (en términos de cantidad, calidad, y número de versiones para las distintas formas de circulación etc.).</p> <p>Extensión: máximo una (1) página.</p>
Estrategia de comercialización
<p>Debe dar cuenta de las actividades que realizará para comercializar y monetizar su producto final. Describa cómo piensa llegar a los diferentes mercados y clientes potenciales y sus objetivos financieros y de crecimiento económico. También describa sus ventajas ante la competencia y la estrategia de distribución del contenido.</p> <p>Extensión: máximo una (1) página.</p>
Equipo de trabajo
<p>Mencione los antecedentes y la experiencia previa del equipo de trabajo a cargo del proyecto, tanto si pertenecen a la entidad o empresa como si son externos a la misma. Como mínimo, se deben relacionar las personas que ocupan los cargos directivos y los técnicos líderes, especificando el rol dentro del proyecto.</p> <p>Extensión: máximo una (1) página.</p> <p>Esta información debe estar respaldada por las hojas de vida o currículos del equipo del proyecto, especificando en este documento la ruta de acceso a dicha información, que puede ser anexada al proyecto en un directorio (carpeta) digital o especificando las URL (direcciones) relativas a sitios web y redes de profesionales tales como LinkedIn, Xing, Viadeo, entre otras. No es necesario anexar certificaciones laborales o de estudio a las hojas de vida.</p>
<p>Recuerde que esta ficha (anexo) hace parte de la documentación requerida para el jurado; tenga en cuenta que es necesario presentar los demás documentos en su totalidad (piloto, cronograma y presupuesto) y no hacerlo constituye causal de rechazo.</p>

REQUISITOS PARTICULARES DE PARTICIPACIÓN DEL COMPONENTE 2

6.1. COMPONENTE 2 – CATEGORÍA 4 CATEGORÍA “PERTENENCIA ÉTNICA”

Fecha de apertura:	16 de junio de 2020
Fecha de cierre:	16 de julio de 2020
Publicación de resultados:	4 de septiembre de 2020
Cuantía:	Cincuenta millones de pesos (\$50'000.000) cada uno, para un total de cuatrocientos millones de pesos (\$400'000.000) para ocho (8) estímulos.
Contacto:	creadigital@mincultura.gov.co

6.1.1. OBJETO

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

- *Juegos de video*
- *Contenidos transmedia*
- *Series digitales animadas*
- *Contenidos multimedia (sitios web)*
- *Series web*
- *E-books*
- *Series podcast*
- *Aplicaciones con contenido narrativo (.apk o .ipa)*

Nota: Los sitios web institucionales no se considerarán contenidos válidos para esta categoría.

Los contenidos producidos 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 5:** Lineamientos de la Dirección de Artes para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales, páginas), 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 (ver **Project Design Document** en Glosario, página 58-62) 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** 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.

6.1.2. PERFIL DEL PARTICIPANTE

Esta categoría se sustenta 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”.³²

Por tanto, en esta categoría pueden participar organizaciones de grupos étnicos avalados como tales por el Ministerio del Interior y/o la entidad de gobierno en los territorios (alcaldías y gobernaciones) mediante el certificado de pertenencia al respectivo grupo étnico (verificar si este es el documento y con el Rut, porque la mayoría de ellos tienen Rut).

Se entienden como grupos étnicos a 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*
- *Rom o gitano*”³³

Pueden participar en esta convocatoria organizaciones y comunidades de los grupos étnicos así:

- **Pueblo indígena.** *Personas pertenecientes a familias de ascendencia amerindia que se diferencian de otras del mismo grupo étnico, por características culturales específicas como la lengua, la cosmovisión, las relaciones de parentesco, la organización política y social, entre otras.*
- **Afrocolombianos, afrodescendientes.** *Personas que presentan una ascendencia africana reconocida y que pueden poseer rasgos culturales que les dan singularidad*

³² 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).

³³ Dane: https://www.dane.gov.co/files/censo2005/etnia/sys/Glosario_eticos.pdf

como grupo humano. Se incluyen en este grupo:

- **Palenqueros de San Basilio:** personas pertenecientes a la población afrocolombiana de San Basilio de Palenque, del municipio de Mahates, departamento de Bolívar, que tienen características culturales propias entre las que se destaca su lengua “creol” de sustrato español y mezcla con dialectos africanos.
- **Negros:** personas de ascendencia africana que se reconoce por sus rasgos físicos.
- **Mulatos:** personas nacidas del mestizaje entre personas negras y personas blancas o mestizas.
- **Población raizal.** Personas de rasgos culturales afro-angloantillanos, de fuerte identidad caribeña, que tiene características culturales propias entre las que se destaca su lengua “bandé” de base inglesa y mezcla con el idioma español.
- **Pueblo Rom (gitano).** Personas descendientes de pueblos gitanos originarios de Asia, de tradición nómada, con normas organizativas y rasgos culturales propios como el idioma romanés.

Los estímulos se asignarán según dos niveles de maduración de los proyectos así:

- **Avanzados:** proyectos con algún nivel de desarrollo
- **Exploradores:** proyectos presentados por creadores principiantes

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.

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.

Todos los grupos étnicos deben firmar una póliza de cumplimiento (confirmar viabilidad de esta exigencia con los jurídicos).

Los ganadores contarán con la tutoría de una persona natural ofrecida por parte de la Convocatoria para orientarlos en sus procesos de producción.

6.1.3. DOCUMENTOS REQUERIDOS

6.1.3.1. ADMINISTRATIVOS

Remitirse a los requisitos generales de participación (3.2.2.1. DOCUMENTACIÓN REQUERIDA).

6.1.3.2. PARA EL JURADO

- **Entrega virtual (plataforma estímulos)**
Una copia digital con los siguientes documentos:
 1. **Ficha del proyecto**³⁴ totalmente diligenciada (ver Anexo D – Ficha del Proyecto: Categoría 4 – Pertenencia étnica). **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría. No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**

³⁴ Ver glosario

2. **Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto** que deberá entregarse en un dispositivo de almacenamiento o 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 D - Ficha del Proyecto, Categoría “Pertinencia Étnica”.
- **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, ATL o BTL (ver Glosario, página 58).
- Muestra de soportes o evidencias sobre el diseño del proyecto, que se deberá entregar en un dispositivo de almacenamiento o 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 o animación unitaria**

- **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. Se aceptará la muestra de los pilotos en dispositivos físicos como memorias USB o discos, que deben anexarse también a las copias impresas o 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. Se aceptará la muestra de los pilotos en dispositivos físicos como memorias USB o discos, que deben anexarse también a las copias impresas o 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 un dispositivo de almacenamiento o 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. 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 un dispositivo de almacenamiento o en una URL pública o no listada, desde donde se pueda utilizar o descargar los archivos necesarios para dar cuenta del proyecto en su fase de diseño. 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.
- 3. **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.
- 4. **Cronograma general (ver Anexo 3: Modelo de cronograma, página XX):** Hasta cuatro (4) meses, contados a partir de la notificación de los resultados, para presentar la primera versión del contenido digital que se desarrollará o producirá con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y hasta un (1) mes más para labores de ajustes del contenido digital, luego de haber realizado la prueba con consumidores que debe estar incluida en el cronograma. Y hasta quince (15) días para la entrega final del proyecto a los Ministerios.
- 5. **Presupuesto general desglosado (ver Anexo 4: Modelo de presupuesto, páginas 62-68):** 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, 12% 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 que no se puedan realizar o ejecutar en el tiempo de la convocatoria o que no tengan relación directa con el desarrollo del proyecto.

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

6.1.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- **Pertinencia.** Evalúa la relación de la obra con los objetivos culturales y educativos, y los propósitos públicos de esta convocatoria. Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta y el uso creativo de la tecnología. También con las condiciones de infraestructura del ecosistema digital colombiano.
- **Solidez y calidad.** Evalúa la claridad en la redacción del proyecto, sus tareas y metas, y la coherencia entre sus alcances, el cronograma, y el presupuesto. Evalúa posibilidades como la integración de diversos lenguajes y expresiones en una narración 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.

6.1.5. DERECHOS DE LOS GANADORES:

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

- Un primer desembolso 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; 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 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. Una 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; 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 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.

6.1.6. 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** de la ficha del proyecto en un dispositivo de almacenamiento. 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 2020*.

6.1.7. 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 5 a 7 minutos de duración en formato HD. Formato .Mov- Codec .Pro res 442.
- Contenido transmedia: uno de los universos narrativos terminado y accesible de acuerdo con lo planteado en la ficha del proyecto.
- Aplicación con contenido narrativo: desarrollo en versión beta, .apk o .ipa.
- Serie podcast 2 a 5 capítulos en formato .mp3 y .wav a 320 bits
- Estrategia de circulación del producto final.

6.1.8. Jurado

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.



ANEXO D: FICHA DEL PROYECTO

COMPONENTE 2 – CATEGORÍA 4 CATEGORÍA “PERTENENCIA ÉTNICA”



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia

Título del proyecto

Persona jurídica que presenta el proyecto

Tipo de contenido

Describa el tipo de contenido a realizar (animación, serie web, video juego, aplicación, etc...) y si planta un contenido finalizado o desarrollo.

Resumen ejecutivo del proyecto

Escriba la sinopsis tanto describiendo el contenido digital a desarrollar; se trata de una descripción general en que explique la idea central o concepto en que está sustentado y el problema o necesidad que la propuesta busca atender.

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

Target y propósito público

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

Extensión: máximo doscientas cincuenta (250) palabras.

Motivación de su propuesta y fundamentos conceptuales

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

Extensión: máximo una (1) página.

Antecedentes y originalidad del proyecto

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

Extensión: máximo una (1) página.

Diagnóstico y estado de desarrollo del proyecto

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

Extensión: máximo una (1) página.

Documento de diseño del proyecto (Project Design Document)

De acuerdo al tipo de contenido a presentar tenga en cuenta los siguientes criterios:

Para juegos de video:

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

Extensión: máximo ocho (8) páginas.

Para series de animación, unitario animado, serie web o serie podcast:

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

Extensión: máximo ocho (8) páginas.

Para contenidos transmedia, e-book, sitios web o aplicación con contenido narrativo:

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

Extensión: máximo ocho (8) páginas.

Objetivos de los recursos de coproducción

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

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

Extensión: máximo dos (2) páginas.

Propuesta técnica o plan de producción

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

Extensión: máximo tres (3) páginas.

Soportes de avance o tracción (opcional)

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

Extensión: máximo tres (3) páginas.

Entregables

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

Extensión: máximo una (1) página.

Estrategia de circulación

Debe dar cuenta de las actividades que realizará para circular su producto final. Describa cómo piensa llegar a los diferentes públicos, usuarios o grupos objetivos. También describa sus ventajas ante otros grupos étnicos y la estrategia de distribución del contenido.

Extensión: máximo una (1) página.

Equipo de trabajo

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

Extensión: máximo una (1) página.

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

Alianzas o personas naturales que no hagan parte del grupo étnico

En caso de incluir personas que no hagan parte del grupo étnico Indique el nombre, antecedentes, rol a realizar y la experiencia previa de la organización aliada o persona natural propuesta para el proyecto, como mínimo se deben relacionar los años de experiencia y producciones o procesos realizados en el campo de la industria del desarrollo de contenidos digitales. (recuerde que solo puede incluir hasta el 20% del total de las personas que harán parte del proyecto).

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

REQUISITOS PARTICULARES DE PARTICIPACIÓN DEL COMPONENTE 3

7.1. COMPONENTE 3 – CATEGORÍA 5 COPRODUCCIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE SERIES DIGITALES ANIMADAS

Fecha de apertura:	16 de junio de 2020
Fecha de cierre:	16 de julio de 2020
Publicación de resultados:	4 de septiembre de 2020
Cuantía:	Se entregará un total de novecientos cincuenta millones (\$950.000.000) para el número de ganadores y montos definidos por el jurado, que, salvo casos de baja calidad o ausencia de propuestas, no podrán ser inferiores seis (6) ganadores.
Contacto:	creadigital@mincultura.gov.co

7.1.1. 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 entre tres (3) y siete (7) minutos. Se deben producir cómo mínimo 4 capítulos.

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 4 capítulos con una duración entre tres (3) a 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 2023) 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 5 Lineamientos de la Dirección de Artes para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales, páginas 69-70), difusión y conservación del patrimonio cultural material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.

Esta convocatoria está dirigida a entidades o empresas que requieran apoyo financiero para

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.

7.1.2. 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 entre tres puntos cinco (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.

7.1.3. DOCUMENTOS REQUERIDOS

7.1.3.1. ADMINISTRATIVOS

Remitirse a los requisitos generales de participación (3.1.2.1. DOCUMENTACIÓN REQUERIDA).

7.1.3.2. PARA EL JURADO

- Entrega virtual (plataforma estímulos)

Una copia digital con los siguientes documentos:

1. **Ficha del proyecto**³⁵ totalmente diligenciada (**ver Anexo D – Ficha del Proyecto: Categoría 5 - Coproducción para la realización de series digitales animadas**): **La ficha presentada debe corresponder a esta categoría específica. No se aceptarán los formatos pertenecientes a una categoría distinta.**
2. **Piloto:** piloto de la serie entre (3) y (7) minutos de animación finalizado. Debe haber sido producido por el proponente del proyecto. Se aceptará la muestra de los pilotos en dispositivos físicos como memorias USB o discos que se deben anexar a las copias impresas o subir a la plataforma virtual. Se deben presentar en formato **.mp4**.

³⁵ Ver glosario pp. 58-62

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 integrante de una **estrategia transmedia** que circule o haya circulado en alguna plataforma de comunicación.

3. **Cronograma general** (ver Anexo B: Modelo de Cronograma 2020): Hasta cuatro (4) meses contados a partir de la notificación de los resultados, para presentar avances de la serie que se coproducirá con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y luego de ello, hasta un (1) mes más para labores de ajustes, luego de haber realizado la **prueba con consumidores** que debe estar incluida en el cronograma. Y hasta quince (15) días para la entrega final del proyecto a los ministerios.
4. **Presupuesto general desglosado (Anexo C: Modelo de Presupuesto 2020)**: 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:
 - a. Inversión propia antes de la coproducción.
 - b. Inversión socio estratégico para la coproducción.
 - c. Materiales e insumos.
 - d. Recursos humanos que intervendrán.
 - e. Monto solicitado para la coproducción.
 - f. Monto tutor: 8% 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. Esto debe entrar como parte de la cofinanciación. Tampoco se aceptarán rubros destinados a circulación o difusión del producto que no se puedan realizar o ejecutar en el tiempo de la convocatoria o que no tengan relación directa con el desarrollo del proyecto.

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

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

7.1.4. 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.

7.1.5. DERECHOS DE LOS GANADORES:

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

- Un primer desembolso 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; 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. Una 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.

7.1.6. DEBERES DE LOS GANADORES

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

En 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 2020 se dio inicio al proyecto.

7.1.7. ENTREGABLES FINALES:

- Serie animada de 10 capítulos mínimo entre tres (3) y siete (7) minutos de duración en formato HD. Formato .Mov- Códec .Pro res 442.
- Serie animada de 10 capítulos mínimo entre tres (3) y siete (7) minutos de duración en formato SD. Formato .mp4 - Códec .H264.
- *Tráiler* de noventa (90) segundos realizado según indicaciones del asesor.
- Estrategia de comercialización y circulación del producto final serie.



ANEXO D: FICHA DEL PROYECTO

COMPONENTE 3 – CATEGORÍA 5 COPRODUCCIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE SERIES DIGITALES ANIMADAS



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia

Título del proyecto

Técnica de animación

Indique en qué técnica de animación está basada la serie.

Persona jurídica que presenta el proyecto

Resumen ejecutivo del proyecto

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

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

Target y propósito público

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

Extensión: máximo doscientas cincuenta (250) palabras.

Antecedentes y originalidad del proyecto

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

Extensión: máximo una (1) página.

Documento de diseño del proyecto (Project Design Document)

Desarrolle en este campo los siguientes elementos:

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

Objetivos de los recursos de coproducción

Mencione los objetivos del proyecto en producción, explicando lo que se pretende mejorar, producir o implementar para la finalización de la **serie**.

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

<p>Extensión: máximo dos (2) páginas.</p>
<p>Propuesta técnica o plan de producción</p> <p>Realice una descripción concreta de las estrategias de producción que serán implementadas durante las diferentes fases de la producción de la serie. Deberán ser expuestos aspectos como flujo de trabajo, metas de producción, recursos artísticos y técnicos, desde la perspectiva del productor ejecutivo, siendo coherentes con lo propuesto en el cronograma y el presupuesto.</p> <p>Extensión: máximo tres (3) páginas.</p>
<p>Soportes de avance o tracción (opcional)</p> <p>En caso en que el Piloto haya sido puesto a prueba, mencionar soportes de avance o tracción obtenidos que ayuden a validar las hipótesis sobre su viabilidad, novedad, necesidad. (Por ejemplo: encuestas, cifras de visualizaciones o usuarios de la versión inicial del proyecto, comentarios de usuarios, o cualquier otro método que haya sido usado para probar su éxito).</p> <p>Extensión: máximo tres (3) páginas.</p>
<p>Entregables de comercialización</p> <p>Debe dar cuenta de las actividades que realizará para comercializar y monetizar su producto final. Describa cómo piensa llegar a los diferentes mercados y clientes potenciales y sus objetivos financieros y de crecimiento económico. También describa sus ventajas ante la competencia y la estrategia de distribución del contenido.</p> <p>Extensión: máximo una (1) página.</p>
<p>Equipo de trabajo</p> <p>Mencione los antecedentes y la experiencia previa del equipo de trabajo a cargo del proyecto, tanto si pertenecen a la entidad o empresa como si son externos a la misma. Como mínimo, se deben relacionar las personas que ocupan los cargos directivos y los técnicos líderes, especificando el rol dentro del proyecto.</p> <p>Extensión: máximo una (1) página.</p> <p>Esta información debe estar respaldada por las hojas de vida o currículos del equipo del proyecto, especificando en este documento la ruta de acceso a dicha información, que puede ser anexada al proyecto en un directorio (carpeta) digital o especificando las URL (direcciones) relativas a sitios web y redes de profesionales tales como LinkedIn, Xing, Viadeo, entre otras. No es necesario anexar certificaciones laborales o de estudio a las hojas de vida</p>
<p>Socio Estratégico</p> <p>Indique el nombre, antecedentes y la experiencia previa del socio estratégico propuesto para el proyecto, como mínimo se deben relacionar los años de experiencia y producciones o procesos realizados en el campo de la industria audiovisual de animación digital.</p> <p>Extensión: máximo una (1) página.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esta información debe estar respaldada por currículos u hoja de vida del socio estratégico, especificando en este documento la ruta de acceso a dicha información, que puede ser anexada al proyecto en un directorio (carpeta) digital o especificando las URL (direcciones) relativas a sitios web.
<p>Recuerde que esta ficha (anexo) hace parte de la documentación requerida para el jurado; tenga en cuenta que es necesario presentar los demás documentos en su totalidad (piloto, cronograma y presupuesto) y no hacerlo constituye causal de rechazo.</p>

7.2. COMPONENTE 3 – CATEGORÍA 6 COPRODUCCIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE JUEGOS DE VIDEO

Fecha de apertura:	16 de junio de 2020
Fecha de cierre:	16 de julio de 2020
Publicación de resultados:	4 de septiembre de 2020
Cuantía:	Se entregará un total de novecientos treinta millones cuatrocientos treinta y siete mil quinientos treinta y dos pesos (\$930.437.532) 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 cinco (5) ganadores.
Contacto:	creadigital@mincultura.gov.co

7.2.1. OBJETO

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

Los 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, televisión pública, entre otros, **después del segundo año de producción (enero 2023) 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 5 Lineamientos de la Dirección de Artes para el fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de la música, el teatro, el circo, la danza y las artes visuales), 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**)³⁶ 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** 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**³⁷, bien sea que se contrate con una entidad acreditada o que se realice con sus propios insumos.

7.2.2. PERFIL DEL PARTICIPANTE

Los proponentes que cumplan con las condiciones generales de participación, entidades o empresas 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.

7.2.3. DOCUMENTOS REQUERIDOS

7.2.3.1. ADMINISTRATIVOS

Remitirse a los requisitos generales de participación (3.1.2.1. DOCUMENTACIÓN REQUERIDA).

7.2.3.2. PARA EL JURADO

- Entrega virtual (plataforma estímulos)

Una copia digital con los siguientes documentos:

- Ficha del proyecto**³⁸ correctamente diligenciada (Anexo D – Ficha del Proyecto: Categoría 6 – Coproducción para la realización de juegos de video)
- 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 F. 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,

³⁶ Ver glosario, pp. 58-62

³⁷ Ver glosario, pp. 58-62

³⁸ Ver glosario, pp. 58-62

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.

5. **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.
6. **Cronograma general (ver Anexo B: Modelo de Cronograma 2020):** Hasta cuatro (4) meses, contados a partir de la notificación de los resultados, para presentar la primera versión mejorada del juego que se desarrollará con los recursos aportados por el Fondo TIC. Y hasta un (1) mes más para labores de ajustes del juego, luego de haber realizado la **prueba con consumidores** que debe estar incluida en el cronograma. Y hasta quince (15) días para la entrega final del proyecto a los ministerios.
7. **Presupuesto general desglosado (ver Anexo C: Modelo de Presupuesto 2020):** 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. Así el aporte sea en recursos humanos o técnicos, debe estar representado en términos económicos. Debe dar información sobre:
 - a. Inversión propia en la etapa de planeación.
 - b. Inversión socio estratégico para la coproducción.
 - c. Materiales e insumos.
 - d. Costo del recurso humano que intervendrá.
 - e. Monto solicitado para la coproducción.
 - f. Monto tutor, 8% 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 que no se puedan realizar o ejecutar en el tiempo de ejecución de la convocatoria o que no tengan relación directa con el desarrollo del proyecto.

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

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

7.2.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- **Pertinencia.** Evalúa la coherencia entre el grado de innovación de la propuesta y el uso creativo de la tecnología. Evalúa la relación del juego con los objetivos culturales y/o educativos, y con los propósitos públicos de esta convocatoria. También con las condiciones de infraestructura del **Ecosistema Digital colombiano**.
- **Solidez y calidad.** Evalúa el estado actual del desarrollo, la claridad en la redacción de la propuesta, 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 multimediales.

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

7.2.5. DERECHOS DE LOS GANADORES:

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

- Un primer desembolso 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; 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. Una 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.

7.2.6. DEBERES DE LOS GANADORES



Además de los contemplados en los requisitos generales de participación, los ganadores en la presente categoría deberán entregar los productos relacionados en **entregables finales** en un dispositivo de almacenamiento, además de relacionar las instrucciones de uso e instalación y los directorios de descarga, de acceso o instalación pertinentes, tales como plataformas web,

markets o *stores*, aspecto a considerar en la destinación presupuestal del proyecto.

En caso 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 2020 se dio inicio al proyecto.

7.2.7. 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*.
- Tráiler de máximo noventa (90) segundos.
- Estrategia de comercialización y circulación del producto final.

	<p style="text-align: center;">ANEXO D: FICHA DEL PROYECTO</p> <p style="text-align: center;">COMPONENTE 3 – CATEGORÍA 6 COPRODUCCIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE JUEGOS DE VIDEO</p>
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <div style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> <p>El futuro es de todos</p> </div> <div style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin-left: 10px;"> <p>Gobierno de Colombia</p> </div> </div>	
<p>Título del proyecto</p>	
<p>Persona jurídica que presenta el proyecto</p>	
<p>Resumen ejecutivo del proyecto</p> <p>Escriba la sinopsis del juego de video; se trata de una descripción general en que explique la idea central o concepto en que está sustentado y el reto a resolver por los usuarios.</p> <p>Extensión: el resumen ejecutivo debe desarrollarse en máximo una (1) página y no podrá exceder las quinientas (500) palabras.</p>	
<p>Target y propósito público</p> <p>Describa el público objetivo al que se dirige el juego de video y la forma en que el proyecto le apunta a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, desarrollo y fortalecimiento de la formación, investigación, creación y circulación de las artes, difusión y conservación del patrimonio material e inmaterial, desarrollo integral de la población infantil y juvenil y demás grupos demográficos, expresión de la diversidad cultural del país y apropiación de las TIC.</p> <p>Extensión: máximo doscientas cincuenta (250) palabras.</p>	
<p>Antecedentes y originalidad del proyecto</p> <p>Indicar si existen antecedentes locales e internacionales del tipo de juego de video a desarrollar e indicar las ventajas y desventajas de la aplicación en relación con propuestas similares.</p> <p>Extensión: máximo una (1) página.</p>	
<p>Documento de diseño del proyecto (Game Design Document)</p> <p>Desarrolle en este campo los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Descripción de la estructura/mecánica del juego. Descripción de la narrativa del juego (escenarios y personajes: biblia, objetivos de los personajes principales, historia, etc.). Descripción y # de niveles Descripción de la interfaz en su estado ideal. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes u otros elementos a juicio del participante. Descripción técnica del juego: descripción del sistema operativo y plataforma(s) donde podrá ser operado el juego, si el juego tiene soporte multiusuario e integraciones con redes sociales. Escenarios para la distribución del juego de video: <i>markets</i>, <i>stores</i> o directorios de descarga, acceso o instalación pertinentes en que estará disponible el juego de video. <p>Extensión: máximo ocho (8) páginas.</p>	
<p>Objetivos de los recursos de coproducción</p> <p>Mencione los objetivos del proyecto en desarrollo, explicando lo que se pretende desarrollar o implementar para la finalización del juego de video.</p> <p>Indique los métodos y las técnicas que habrán de utilizarse para el logro de los objetivos propuestos, la descripción de la metodología debe permitir la comprensión, desde el punto de vista tecnológico, de las características centrales del proyecto. Este</p>	

<p>punto, por lo tanto, debe enunciar las etapas a seguir para el logro de los objetivos propuestos, la secuencia de tales etapas y una explicación de los aspectos tecnológicos más destacados de cada uno de ellos.</p> <p>Extensión: máximo dos (2) páginas.</p>
<p>Propuesta técnica o plan de producción</p> <p>Realice una descripción concreta de las estrategias de producción que serán implementadas durante las diferentes fases de la producción. Deberán ser expuestos aspectos como flujo de trabajo, metas de producción, recursos artísticos y técnicos, desde la perspectiva del productor ejecutivo, siendo coherentes con lo propuesto en el cronograma y el presupuesto.</p> <p>Extensión: máximo tres (3) páginas.</p>
<p>Soportes de avance o tracción (opcional)</p> <p>En caso de que el prototipo en versión Beta del juego de video haya sido puesto a prueba, mencionar soportes de avance o tracción obtenidos que ayuden a validar las hipótesis sobre su viabilidad, novedad, necesidad. (Por ejemplo: encuestas, cifras de descarga o usuarios de la versión "beta", comentarios de usuarios, o cualquier otro método que haya sido usado para probar su éxito).</p> <p>Extensión: máximo tres (3) páginas.</p>
<p>Entregables de comercialización</p> <p>Debe dar cuenta de las actividades que realizará para comercializar y monetizar su producto final. Describa cómo piensa llegar a los diferentes mercados y clientes potenciales y sus objetivos financieros y de crecimiento económico. También describa sus ventajas ante la competencia y la estrategia de distribución del contenido.</p> <p>Extensión: máximo una (1) página.</p>
<p>Equipo de trabajo</p> <p>Mencione los antecedentes y la experiencia previa de las personas que ocupan los cargos directivos y los técnicos líderes, especificando el rol dentro del proyecto.</p> <p>Extensión: máximo una (1) página.</p> <p>Esta información debe estar respaldada por las hojas de vida o currículos del equipo del proyecto, que pueden ser anexadas en un directorio (carpeta) digital o especificando las URL (direcciones) relativas a sitios web y redes de profesionales tales como LinkedIn, Xing, Viadeo, entre otras. No es necesario anexar certificaciones laborales o de estudio a las hojas de vida.</p>
<p>Socio Estratégico</p> <p>Indique el nombre, antecedentes y la experiencia previa del socio estratégico propuesto para el proyecto, como mínimo se deben relacionar los años de experiencia y producciones o procesos realizados en el campo de la industria del desarrollo de juegos de video.</p> <p>Extensión: máximo una (1) página.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esta información debe estar respaldada por currículos u hoja de vida del socio estratégico, especificando en este documento la ruta de acceso a dicha información, que puede ser anexada al proyecto en un directorio (carpeta) digital o especificando las URL (direcciones) relativas a sitios web.
<p>Recuerde que esta ficha (anexo) hace parte de la documentación requerida para el jurado; tenga en cuenta que es necesario presentar los demás documentos en su totalidad (piloto, cronograma y presupuesto) y no hacerlo constituye causal de rechazo.</p>



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia

ANEXO A: FORMULARIO DE PARTICIPACIÓN 2020

1. ANEXOS

FORMULARIO DE PARTICIPACIÓN PERSONAS JURÍDICAS CONVOCATORIA CREA DIGITAL 2020 – MINISTERIO TIC Y MINISTERIO DE CULTURA

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

Información de la categoría en la cual participa:

Categoría:

Título del contenido:

Información general

Nombre / Razón Social:

NIT:

Naturaleza: Pública ____ Privada ____

Departamento:

Ciudad/municipio:

Dirección:

Número telefónico:

Número celular:

Correo electrónico:

Página web:

Información representante legal

Nombres y apellidos:

Tipo de identificación: C.C. ____ C.E. ____ Pasaporte ____

Número:

Lugar de expedición:

Número telefónico:

Número celular:

Correo electrónico:

Información del contacto de la institución

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

Nombres y apellidos:

Número telefónico:

Número celular:

Correo electrónico:

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

Otra información

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

Declaro que no tengo inhabilidad o incompatibilidad para participar en la Convocatoria Crea Digital 2020 de los Ministerios de TIC y de Cultura y que he leído los requisitos generales y específicos de participación de la categoría en la cual participo. Autorizo a los Ministerios de TIC y de Cultura para que las copias del proyecto o la obra de mi propiedad que no sean reclamadas durante el mes siguiente a la expedición del acto administrativo que acredita a los ganadores, sean destruidas y para que una (1) de las copias repose en el archivo del Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura. Con la presentación de esta obra o proyecto manifiesto que conozco y acepto todos los requerimientos que se derivan de la convocatoria, incluidas las obligaciones que me correspondan en caso de resultar ganador.

Autorización de uso

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

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

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

Firma:

Documento de identificación No.

Ciudad y fecha:



Título del proyecto: _____ Contacto: _____
 Participante: _____ Fecha Elaboración: _____

Componentes	Procesos/Actividades	Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
EJEMPLO: planeación, desarrollo, preproducción, producción, circulación evaluación, etc.	Ejemplo: guionización, definición arquitectura de la información, redacción de línea editorial, desarrollo de personajes, análisis de piloto, etc.																

Descargar el Excel “Modelo de cronograma 2020” en este enlace:

<https://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/creadigital2020.aspx>

	ANEXO C: MODELO DE PRESUPUESTO* (Aplica a todas las categorías)		El futuro es de todos	Gobierno de Colombia					
Titulo del proyecto:		Contacto:							
Participante:		Fecha Elaboración:							
<i>* Este formato de cronograma es una guía. El participante puede agregar o eliminar cuantas filas necesite según las dinámicas de su proyecto. El documento NO tiene fórmulas, el participante debe agregarlas y confirmar que funcionen correctamente.</i>									
D E S A R R O L L O Y P R E P A R A R	RUBRO	NOMBRE ÍTEM	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	CANTIDAD	MEDIDA [Días, semanas, meses, paquete]	VALOR TOTAL	APORTE CREA DIGITAL	APORTE PARTICIPANTE
	R E C U R S O S								
	H U M A N O S								
	SUBTOTAL RECURSOS HUMANOS								
	H A R D W A R E								
	SUBTOTAL HARDWARE								
	S O								

Descargar el Excel “Modelo de Presupuesto 2020” y “Recomendaciones para Presupuesto” en este enlace:

<https://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/creadigital2020.aspx>



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

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

- **Área de teatro y circo**, tiene como misión fortalecer las condiciones para que el ejercicio de la práctica teatral y circense se desarrolle de manera incluyente, diversa y accesible, a través de estímulos y apoyos, que consoliden el teatro y el circo en todo el territorio nacional. Por lo anterior, se hace necesario reconocer la aplicación de las nuevas tecnologías para el desarrollo de la creación, circulación, apropiación y gestión en el teatro, el circo y el performance.
- Para el Programa de **Primera Infancia de la Dirección de Artes** es importante garantizar el acceso y disfrute de los contenidos culturales para los niños y sus cuidadores. Como herramienta para brindar este acceso, se ha creado la estrategia digital de cultura y primera infancia, con dos plataformas **Maguare**³⁹ y **Maguared**⁴⁰, donde los niños y cuidadores pueden disfrutar de más de 500 contenidos culturales para primera infancia y donde los cuidadores pueden conocer y compartir sus experiencias. Es por ello, que buscamos contenidos que ayuden a fortalecer estas plataformas con proyectos interactivos e innovadores que acerquen e involucren a nuestros niños a contenidos de calidad.
- Desde el **Área de Música** se fomenta la conformación y consolidación de escuelas de música en todos los municipios del país, promoviendo la educación musical de niños y jóvenes, la actualización y profesionalización de intérpretes, organización comunitaria, diálogo intergeneracional, afirmación de la creatividad y la personalidad cultural de cada contexto. Para esto se hacen necesario herramientas digitales que potencialicen los programas de formación, orientados a las Escuelas Municipales de Música.
- El **Área de Artes Visuales** trabaja dos elementos de participación como lo son los Salones Nacionales y Regionales de Artistas y el Programa Laboratorio de Artes Visuales, estos elementos tienen un doble énfasis: movilizar procesos (formativos, investigativos y de gestión), y alcanzar productos que sintetizen y materialicen el pensamiento y la creación (obras, exposiciones, salones).
- El **Área de Literatura** se conforma con la intención de representar al campo literario de manera

³⁹ <https://maguare.gov.co/>

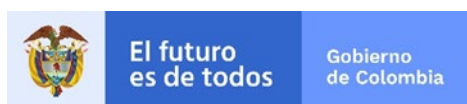
⁴⁰ <https://maguared.gov.co/>

descentralizada, teniendo en consideración las necesidades del sector y para apoyar la articulación de los distintos organismos, públicos y privados, desarrollando programas y políticas en fomento a la creación literaria, la práctica y el disfrute del libro, y la lectura y la literatura a nivel nacional. Es por ello por lo que se hace imperativo potencializar los libros digitales con contenidos de calidad y aplicaciones que sirvan para acercar diferentes públicos a la lectura.

- **El Grupo de Danza** del Ministerio de Cultura busca promover el escenario ideal para la valoración y reconocimiento de la danza como patrimonio y riqueza de la nación a través de procesos y actividades que promuevan el diálogo intercultural, la generación de nuevos públicos y el fortalecimiento de procesos formativos que respeten las autonomías locales y favorezcan el reconocimiento de la danza como patrimonio inmaterial de las comunidades, como espacio para la construcción de memoria y conocimiento.



CREA DIGITAL 2020



Para mayor información acerca de la convocatoria contactar a:

Programa Nacional de Estímulos

creadigital@mincultura.gov.co

Ministerio de Cultura

Programa Nacional de Estímulos

Cr 8 N° 8 – 43

Tel 3424100 ext. 1381

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