|  |  |
| --- | --- |
|  | ANEXO A: FICHA DEL PROYECTO  Categoría I: Coproducción de juegos de video  en diferentes formatos, con fines culturales y educativos |
|  | |
| Título del videojuego | |
|  | |
| Persona jurídica que presenta el proyecto | |
|  | |
| Resumen ejecutivo del proyecto | |
| Escriba la sinopsis del videojuego; se trata de una descripción general en que explique la idea central o concepto en que está sustentado y el reto a resolver por los usuarios.  **Extensión:** el resumen ejecutivo debe desarrollarse en máximo una (1) página. | |
| *Target* y propósito público | |
| Describa el público objetivo al que se dirige el videojuego y la forma en que el proyecto le apunta a uno o varios de estos propósitos públicos: fomento de la lectoescritura, 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. | |
| Accesibilidad del videojuego | |
| Describa la presencia y calidad de componentes de accesibilidad e inclusión en el videojuego, de acuerdo con las necesidades de la población con discapacidad que podría disfrutarlo.  **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 videojuego | |
| Indicar si existen antecedentes locales e internacionales del tipo de videojuego a desarrollar e indicar las ventajas y desventajas de la aplicación en relación con propuestas similares.  **Extensión:** máximo una (1) página. | |
| Diagnóstico y estado de desarrollo del videojuego | |
| En este punto se deben presentar debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades del videojuego en el horizonte tecnológico y en el contexto socio-cultural y de infraestructura en el que se inscriben los usuarios modelo o público objetivo del aplicativo. Describa también la etapa de desarrollo en la que se encuentra el proyecto.  **Extensión:** máximo dos (2) páginas. | |
| Documento de diseño del videojuego (*Game Design Document*) | |
| Desarrolle en este campo los siguientes elementos:  Descripción de la estructura/mecánica del juego.  Descripción de la narrativa del juego (escenarios y personajes: biblia, objetivos de los personajes principales, historia, etc.).  Descripción de la interfaz en su estado ideal. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes u otros elementos a juicio del participante.  Descripción técnica del juego: descripción del sistema operativo y plataforma(s) donde podrá ser operado el juego, si el juego tiene soporte multiusuario e integraciones con redes sociales.  Escenarios para la distribución del videojuego: *markets*, *stores* o directorios de descarga, acceso o instalación pertinentes en que estará disponible el videojuego.  **Extensión:** máximo diez (10) páginas. | |
| Objetivos de los recursos de coproducción | |
| Mencione los objetivos del proyecto en desarrollo, explicando lo que se pretende desarrollar o implementar para la finalización del videojuego.  Indique los métodos y las técnicas que habrán de utilizarse para el logro de los objetivos propuestos, la descripción de la metodología debe permitir la comprensión, desde el punto de vista tecnológico, de las características centrales del proyecto. Este punto, por lo tanto, debe enunciar las etapas a seguir para el logro de los objetivos propuestos, la secuencia de tales etapas y una explicación de los aspectos tecnológicos más destacados de cada uno de ellos.  **Extensión:** máximo tres (3) páginas. | |
| Soportes de avance o tracción (opcional) | |
| En caso de que tenga un prototipo o primer nivel del videojuego y que haya sido puesto a prueba, mencionar soportes de avance o tracción obtenidos que ayuden a validar las hipótesis sobre su viabilidad, novedad, necesidad. (Por ejemplo: encuestas, cifras de descarga o usuarios de la versión “alfa” o versión inicial del videojuego, comentarios de usuarios, o cualquier otro método que haya sido usado para probar su éxito).  **Extensión:** máximo tres (3) páginas. | |
| 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. | |
| Alcance detallado de los entregables | |
| El proponente 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. | |
| Estrategias de circulación | |
| Debe dar cuenta de las actividades de promoción, divulgación y circulación posibles para el proyecto, mencionando distintos escenarios y circuitos —presenciales o virtuales— de índole nacional y/o internacional. Dichas estrategias deben corresponderse con la posible proyección del proyecto, por tanto debe dar cuenta de las razones que sustentan que el proyecto presentado tiene estándares y perspectivas de ofertarse en el contexto nacional e internacional.  **Extensión:** máximo dos (2) páginas. | |
| Equipo de trabajo | |
| Mencione los antecedentes y la experiencia previa del equipo de trabajo a cargo del proyecto, tanto si pertenecen a la entidad o empresa como si son externos a la misma. Como mínimo, se deben relacionar las personas que ocupan los cargos directivos y los técnicos líderes, especificando el rol dentro del proyecto.  **Extensión:** máximo una (1) página. | |
| Esta información debe estar respaldada por las hojas de vida o currículos del equipo del proyecto, especificando en este documento la ruta de acceso a dicha información, que puede ser anexada al proyecto en un directorio (carpeta) digital o especificando las URL (direcciones) relativas a sitios web y redes de profesionales tales como LinkedIn, Xing, Viadeo, entre otras. No es necesario anexar certificaciones laborales o de estudio a las hojas de vida. | |
| **Recuerde que esta ficha (anexo) hace parte de la documentación requerida  para el jurado; tenga en cuenta que es necesario presentar los demás  documentos en su totalidad (prototipo, cronograma y presupuesto)  y que no hacerlo constituye causal de rechazo.** | |

Concurso nacional de videojuegos MX 2018 (30 de octubre 2018)  
· <https://www.videojuegosmx.com/bases/>

Premios PlayStation. Talents  
· <https://www.playstationtalents.es/premios-ps>

Comunidad de Madrid. Concurso de proyectos de videojuegos culturales (19 de octubre de 2018):  
· <https://drive.google.com/file/d/1l23Afr48oOhxVKo5wgwD5ZdzaBsXwCbh/view>