

(CO • CREA)

Evaluación de Proyectos

Robot & Taylor

Postulado en oct 12, 2020

Comentarios de Evaluador

Información del Proyecto

Nombre del proyecto

Robot & Taylor

Imagen del proyecto
(4:3) en .jpg, .png, o
.jpeg



Descripción
(Abstract 300
palabras)

Es una serie donde Taylor es el presentador y Robot la Inteligencia Artificial, en cada capítulo construirán prototipos en robótica, electrónica y mecánica simple de forma casera con materiales de fácil acceso y herramientas de fácil manejo, se ilustrarán conceptos básicos de tecnología y se harán las respectivas pruebas de campo al final de cada capítulo, más que tener un enfoque educativo, reúne una inventiva de ciencia e innovación, para que las personas también se animen a estudiar estas carreras y desarrollen soluciones eficientes y modernas en sus localidades.

Señale las
palabras clave
del proyecto
(10)

Tecnología, Ciencia, Innovación, Software,
energías alternativas, Serie, Tecnología, Ciencia, Innovación,
Software, energías alternativas, Serie

Seleccione el CIU del
titular relacionado con
el proyecto

5911 - Inclusión Total

CIU Seleccionado

5911 - Audiovisual
Actividades de producción de
películas cinematográficas, videos,
programas, anuncios y comerciales
de televisión

Si es de inclusión parcial:

No hay contenido

Departamento y
Municipio

Cundinamarca

Mosquera

¿Otra ubicación?

Sabana Occidente y Bojacá

Costos totales del proyecto

Indique Valor Total del Proyecto (número que no puede ser menor a 50 SMMLV)

\$ 45,000,000

Indique el valor de financiación objeto del beneficio tributario (max 70% del valor del proyecto)

\$ 31,000,000

Porcentaje de financiación sobre valor total del proyecto

68.89%

Indique cómo se financia el valor restante del proyecto que no accede al beneficio tributario.

Becas

Estímulos Segunda Fase

\$ 4,000,000.00

Premios / Estímulos

Premios / Estímulos

\$ 0.00

Cuentas propias

Cuenta de Ahorros

\$ 1,000,000.00

Préstamos

Tarjeta de crédito

\$ 300,000.00

Otros

Equipos propios y labor

\$ 8,700,000.00



Declaro que tengo los fondos completos que **no acceden al beneficio tributario** (max al 30%) y que completan el valor total del proyecto.

Seleccione la modalidad de participación



COCRECER

¿Eres una **Mipyme** que quiere invertir en un **proyecto propio de economía creativa**?



COCREEMOS

¿Eres una persona natural o jurídica, titular de un **proyecto de economía creativa** y tienes identificado un **aportante** para tu proyecto?

BANCOCREA

¿Eres una **persona natural**
o **jurídica** titular de un
proyecto de economía
creativa y **no tienes**
aportantes identificados
para tu proyecto?

Seleccionar modalidad

BanCoCrea

Formato Entendimiento
BanCoCrea (PDF)

Formato BanCoCrea

https://s3.amazonaws.com/appforest_uf/f1602473580107x127172709357283650/AdjuntoCocrea.pdf

Presente a los posibles
aportantes los beneficios
directos que podrían
obtener si deciden
invertir en su proyecto.

Esta serie es una serie que ayudará a la digitalización a nivel nacional, así mismo la modernización de las comunidades, todo esto desde un enfoque tecnológico. Esta serie podrá ser distribuida a nivel internacional y nacional, dado que tiene un carácter educativo en el margen de las nuevas tecnologías, así mismo, será respaldada por el ministerio de TIC, de Minas y Energía, Ministerio de Cultura y Educación, pues tienen como fin contribuir a sacar a Colombia del atraso tecnológico. También las marcas de software y tecnología podrán PUBLICITAR sus PRODUCTOS. Aparecerá en Netflix y RTVC PLAY.

Declaración de Renta

Declaración de renta
de la última vigencia
fiscal, y estados
financieros del último
año fiscal, certificado
por contador público
(PDF)

Declaración de Renta

https://s3.amazonaws.com/appforest_uf/f1602524888624x904385561612660100/ilovepdf_merged%20%282%29.pdf

Seleccione el campo elegible al que se presenta

Seleccione el campo elegible al que se presenta

Proyectos de Economía Naranja

Proyectos de Economía Naranja

Seleccione una de las áreas de Economía Naranja

Industrias Culturales

Industrias Culturales

Seleccionar sector de Industrias Culturales

Audiovisual

Seleccione si su proyecto se inscribe dentro de una de las siguientes tipologías

2. Intervenciones en Bienes de Interés Cultural de la Nación, 1. Investigación/investigación creación

Adjuntar soportes de acuerdo al punto 11 de la convocatoria

Soportes

https://s3.amazonaws.com/appforest_uf/f1602524348808x944148977273264100/ANEXO%20B%20Creativa%20Nuevos%20Creadores2.pdf

Formulación Proyecto

Objetivo General del proyecto

Diseñar las bases de la digitalización, la transformaci

Objetivos específicos

Crear en las comunidades autonomía para ejecutar sus propios procesos TIC

Gestionar en las organizaciones la adaptabilidad de la tecnología, para la posterior digitalización y automatización

Diseñar bases conceptuales para los hogares colombianos, y así generar proyectos de emprendimiento tecnológico

Formulación del problema u oportunidad

provechando el plan de digitalización que emprende el gobierno nacional, es nuestra oportunidad para sumarnos a la nube digital que cubre nuestro cielo, siendo partícipes, a través de la difusión de conocimiento en áreas TICs, así se conseguirá en apoyo de varios ministerios y de canales internacionales no solo por la inventiva del programa, sino por el impacto social y de desarrollo económico que se tendrá en el país y las regiones. Buscaremos estar en Netflix y RTVC PLAY.

Antecedentes

El dron Pegazus, uno de los cuerpos que maneja Robot, recorrerá los cielos en búsqueda de problemáticas rurales, urbanas y locales a lo largo de la región central del país que puedan ser solucionadas por medio de la tecnología, gracias a los algoritmos de la programación de Robot, él es capaz de identificar a distancia esos objetos problema, además, tiene la capacidad de infiltrar el internet y obtener información. Por otro lado, Taylor es un estudiante universitario de Electrónica, el cual trabaja en su taller de tecnología, ambos construyen los prototipos y los prueban.

Justificación del proyecto

Más la importancia no es el factor determinante por el cual esta producción será realizada, es la inventiva que reúne tecnologías, ciencia e innovación impregnada a las nuevas generaciones, llenándole los pensamientos de proactividad en las diferentes facetas que cumpla el público objetivo (estudiantes, realizadores, emprendedores), generando una complicidad con el desarrollo tecnológico en áreas rurales y urbanas del territorio colombiano, pero ¿Cómo?, pues a través de este programa tecnológico los chicos y chicas se sentirán identificados y emocionados con el desarrollo del programa.

Relación del proyecto con la Economía Creativa

El proyecto es un programa audiovisual, referido dentro de la economía como un arte representativo de las industrias creativas y la economía naranja, pues mezcla diferentes aspectos, desde la producción literaria, hasta la utilización de herramientas de diseño de video.

Descripción detallada del proyecto/Metodología

Es un magazín de tecnología, Taylor es el presentador y Robot su compañero: la inteligencia artificial; ambos diseñan prototipos caseros en cada capítulo, en temas de robótica, electrónica, electricidad y mecánica simple, acompañados de explicaciones ilustrativas de los fenómenos de la ciencia, todo prototipo es aplicable a la vida diaria de las regiones del país. Cada capítulo traerá la construcción de prototipos, proyectos y diseños de forma casera, para que la audiencia lo pueda retratar en casa, con animaciones ilustrativas y en un laboratorio de tecnología, el cual tiene un diseño moderno, además, se hará conciencia y explicación de la revolución tecnológica digital e inteligente en la cual nos vemos expuestos como nación.

Impacto y resultados

Indique los resultados e impacto esperado

Lograr solucionar problemáticas en comunidades alejadas y atrasadas a través de soluciones tecnológicas e innovadoras, así mismo, emprender proyectos de acceso a las TIC.

Conseguir q las empresas tengan un mayor aporte de inversión en el sector TI.

Relacione los productos o entregables en términos de cantidad, calidad y número de versiones

Se desarrollará una serie de 25 capítulos con una duración promedio entre 20 y 25 minutos, incluyendo créditos, además, un conjunto promocional litográfico, como camisetas, plotters, cartillas, entre otros. La serie se hospedará en plataformas digitales y canales de amplio espectro, literalmente estará almacenada en la nube. Es posible que se hagan muchas temporadas más.

Indique número de **beneficiarios directos** del proyecto y una descripción

25

Empleados y colaboradores

Indique número de **beneficiarios indirectos** del proyecto y una descripción

3

Proveedores y promotores culturales

Indique número de **empleos directos** generados por el proyecto y una descripción

10

Artistas en escritura, diseño gráfico,

El proyecto incluye como beneficiarios:

Población con discapacidad

NO APLICA

Grupos étnicos o sociales

NO APLICA

Si los beneficiarios son Víctimas por favor describa

NO APLICA

Si los beneficiarios son Comunidades Rurales y campesinas por favor describa

Participarán en presentar las problemáticas y así misr

Si los beneficiarios es Población LGBTI por favor describa

NO APLICA

Si los beneficiarios son Mujeres por favor describa

Sí, cerca del 50 % de nuestro equipo será conformad

Si los beneficiarios es Infancia por favor

Sí, los incluiremos en notas para que envíen sus soluci

describa

Si los beneficiarios es Juventud y Adolescencia por favor describa

Sí, estarán participando activamente en la plataforma

Si los beneficiarios son Personas Mayores por favor describa

Sí, se formarán en bases conceptuales y apoyarán de

Presupuesto y cronograma

Duración del proyecto en meses (número de meses)

4

Anexar formato de cronograma

Cronograma

https://s3.amazonaws.com/appforest_uf/f1602525597200x912516794762651400/03_09_2020_Format02_Cronograma_detallado%20%283%29.xlsx

Anexar formato de presupuesto del proyecto

Presupuesto

https://s3.amazonaws.com/appforest_uf/f1602525622607x688451241089567600/03_09_2020_Format01_PRESUPUESTO%20DETALLADO_Final%20%281%29.xlsx

Anexos y enlaces

Adjuntar documentos que contribuyan a una mejor comprensión de su proyecto (planos, renders, videos, escritos, etc). Si su proyecto se inscribe en una Agenda de Desarrollo Creativo adjunte aquí el soporte.

Documentos de soporte

https://s3.amazonaws.com/appforest_uf/f1602525962648x356184373106747140/PROYECTO%20HELIC%C3%93PTERO.pdf

Adjuntar documento con estrategia y plan de divulgación

Plan de Divulgación

https://s3.amazonaws.com/appforest_uf/f1602525528207x773831917207620700/PE261G%20Plan%20Comercial%20s.xlsx

Adjuntar plan de comercialización (si aplica)

Plan de Comercialización

https://s3.amazonaws.com/appforest_uf/f1602525456381x76834260

