

**“CONCURSO PROVINCIAL A LA PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA PRODUCTORES SIN**

## **II. CONDICIONES PARTICULARES**

### **DEL OBJETO**

1. El POLO AUDIOVISUAL CÓRDOBA, convoca a **“CONCURSO PROVINCIAL A LA PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA PRODUCTORES SIN ANTECEDENTES”** a PRODUCTORES de la Provincia de Córdoba para financiar total o parcialmente **TRES (3) PROYECTOS**. Este concurso está destinado a reconocer y premiar desarrollos cordobeses con potencial de negocio en el sector para el desarrollo de videojuegos en Córdoba a fin de promover y profesionalizar esta industria en la provincia.
2. Para el presente concurso de Videojuegos para “Productores Sin Antecedentes” se tendrá en cuenta lo siguiente:
  - a. Personas humanas o jurídicas principiantes sin antecedentes en el rubro, con un equipo preferentemente de 2 (dos) a 3 (tres) personas.
  - b. Proyecto sustentable y detallado.

Se considera “productores sin antecedentes” a las personas humanas o jurídicas **que no cumplan con las condiciones requeridas** a las personas humanas o jurídicas **con antecedentes**, las cuales son:

- a. Antecedentes de publicación en consola (XBox, Xbox Live, Playstation, Playstation Live, Nintendo) o Antecedentes de publicación en PC (plataforma “Steam”, “GOG”, “Epic Store” o similares) con una distribución de al menos 10.000 descargas para juegos gratuitos y 2.000 copias vendidas para juegos pagos.
- b. Antecedentes de publicación en PC, plataformas browser o explorador con al menos 20.000 reproducciones en un producto
- c. Antecedentes de publicación en móviles (“AppStore”, “Play Store” o similares) con al menos 10.000 descargas para juegos gratuitos y 2.000 copias vendidas para juegos pagos
- d. Antecedentes de trabajos realizados para clientes (Presentar una carta de recomendación firmada por el mismo o imágenes mostrando el logo del estudio presentante en los créditos o sitio web del juego)
- e. Haber realizado un Videojuego con el aporte económico del Concurso de Producción de Videojuegos para Productores Sin antecedentes del Polo Audiovisual Córdoba.

3. Se deberán presentar proyectos con fines comerciales que presenten *Documento de Diseño de Juego* -en adelante DDJ- y se destaquen en términos de:
  - a. Diseño.
  - b. Jugabilidad.
  - c. Arte.
  - d. Ludificación.
  - e. Interés Cultural.
  - f. Cuidado del Medio Ambiente.

El DDJ debe incorporar, siguiendo los lineamientos del Anexo II:

- a. Informe Técnico (Arte, Mecánica, Tecnología, etc).
  - b. Flujo de Fondos (Flujo de Caja, Recursos Humanos).
  - c. Modelo de Negocio (Público Objetivo, Distribución, Mercado, etc)
  - d. Diagrama de Gantt
4. El PROYECTO a desarrollar deberá ser INÉDITO, ya sea una obra original o adaptaciones de una obra preexistente, debiendo en todos los casos EL PRODUCTOR CONCURSANTE acreditar fehacientemente la tenencia legal de los derechos necesarios para la realización de la obra objeto del VIDEOJUEGO con los requisitos especificados en el ANEXO II.
5. EL POLO AUDIOVISUAL CÓRDOBA realizará un aporte económico no reintegrable a cada proyecto seleccionado de **hasta el CIENTO POR CIENTO (100%) del presupuesto presentado, siendo el tope máximo del aporte económico la suma de PESOS CUATROCIENTOS MIL (\$400.000)** para la producción del PROYECTO presentado. Si los costos excedieran ese valor, corresponderá exclusivamente al PRODUCTOR PRESENTANTE del PROYECTO que resulte beneficiario, conseguir los aportes económicos complementarios.
6. Requisitos para presentar un PROYECTO:
  - a. Los proyectos deberán ser desarrollados por los equipos concursantes quienes deberán especificar la propiedad del copyright de todos y cada uno de los elementos del trabajo (código, imágenes, sonido, video) y demostrar su derecho a utilizarlos. Para ello, los concursantes deberán presentar una nota en carácter de declaración jurada, detallando la lista de elementos de terceros que forman parte del juego o simulación, incluso si son de derecho libre. Se podrá hacer uso de bibliotecas de desarrollo de terceras partes, así como de herramientas de desarrollo (Unity, Unreal, GameMaker, Construct2, etc).
  - b. Los proyectos deberán ser originales y a la fecha del cierre del concurso no deben haber iniciado la etapa de producción.
  - c. Los productores concursantes garantizan, bajo su exclusiva responsabilidad, que los contenidos del proyecto no infringen derechos de propiedad intelectual ni derechos comerciales, ni de ningún otro tipo.

- d. Completar los requisitos y documentos estipulados en el ANEXO I (Condiciones Generales del Concurso).
  - e. Al menos el 51 % del desarrollo del producto final deberá haberse realizado con RECURSOS HUMANOS radicados en la Provincia de Córdoba.
  - f. Previsión de contratación de recursos humanos y servicios radicados en la Provincia de Córdoba.
  - g. Los presentantes podrán inscribir más de un proyecto, pero solo se podrá recibir un aporte económico por PRODUCTOR PRESENTANTE.
- 7.** La producción deberá realizarse en un plazo máximo de **SEIS (6) MESES**, a contar a partir del pago total de la primera cuota que será abonada luego de la firma del contrato respectivo y de los trámites administrativos pertinentes.
- 8.** Las exigencias mínimas para la entrega final son:
- a. Soporte: Físico (Pendrive o Disco Extraíble).
  - b. Carpeta denominada BUILD que contenga: Build ejecutable del videojuego.
  - c. Carpeta denominada VIDEO que contenga Video Gameplay MP4 H.264 1920x1080 Audio: 48hz 24bits. Duración: definida por el concursante
  - d. Carpeta denominada MATERIAL EXTRA que contenga: Carpeta del proyecto, Material de promoción. Documento de diseño de juego. Screen del juego.
- 9.** Se deberá acompañar al momento de la presentación al concurso lo solicitado en el Anexo II, en soporte digital, incorporándolo al sobre cerrado junto con la documentación en formato papel que se requiere en los Anexos I (Condiciones Generales) y III (Formularios).
- 10.** El VIDEOJUEGO que será producido por los por los beneficiarios del aporte económico del presente Concurso, no podrá contener ningún tipo de publicidad comercial, a excepción de acciones de emplazamiento de marca, entre otros.

### TUTORIA

- 11.** El POLO AUDIOVISUAL CÓRDOBA podrá designar UN (1) TUTOR para los proyectos que resulten ganadores, quien tendrá intervención en carácter de asesor técnico y artístico, certificando mediante informes escritos las diferentes etapas de la producción del videojuego.
- 12.** Los beneficiarios del aporte económico considerarán de buena fe los aportes efectuados por el TUTOR designado, quien tendrá amplias facultades, y acogerán sus sugerencias con respecto al contenido del juego y su realización.

### DE LOS APORTES ECONÓMICOS Y SUS PAGOS

- 13.** Los aportes económicos no reintegrables estarán destinados a financiar total o parcialmente la PRODUCCIÓN DE TRES (3) VIDEOJUEGOS PARA PRODUCTORES SIN

ANTECEDENTES con las características antes mencionadas.

**14.** El monto total estipulado del aporte económico se abonará en DOS (2) CUOTAS, según el siguiente detalle:

**CUOTA 1: OCHENTA POR CIENTO (80 %) del aporte económico**, que se abonará luego de la firma del CONTRATO y los trámites administrativos y presupuestarios pertinentes. EL PRODUCTOR CONCURSANTE beneficiario del aporte económico tendrá un plazo máximo de SEIS (6) MESES, a partir del pago de la CUOTA 1 para presentar la rendición total de gastos correspondiente a la misma.

**CUOTA 2: VEINTE POR CIENTO (20%) del aporte económico**, que se abonará una vez cumplimentado lo siguiente:

I- Se realice la entrega en dos (2) PEN DRIVE conteniendo el PROYECTO TERMINADO y funcionando (deberá ser ejecutable por teclado de PC, Joystick PS o Joystick XBOX) y éste sea aprobado técnicamente por el POLO AUDIOVISUAL CÓRDOBA. Los dos pen drives o disco externos deberán contener los requisitos exigidos en el **punto 8**.

II- Se obtenga un informe favorable del TUTOR

III- Se acredite la presentación de la rendición total de cuentas de la Cuota 1 ante la Dirección de Administración de la Agencia Córdoba Cultura S.E.

**15.** EL PRODUCTOR CONCURSANTE beneficiario del aporte económico tendrá un plazo máximo de DOS (2) meses contados a partir del pago de la CUOTA 2, para presentar su correspondiente rendición de cuentas.

**16.** En caso de incumplimiento a la presentación oportuna de cuentas, la AUTORIDAD DE APLICACIÓN podrá iniciar las acciones legales correspondientes a fin de perseguir la restitución de las sumas entregadas, con más los intereses que correspondan.

**17.** El cumplimiento acabado de la rendición de cuentas total del beneficio, será condición necesaria para participar de cualquier otra convocatoria futura a realizarse a instancias del POLO AUDIOVISUAL CÓRDOBA.

## ANEXO II

### REQUISITOS PARTICULARES PARA LA INSCRIPCIÓN AL CONCURSO

Lo que se requiere a continuación deberá ser presentado en formato digital pudiendo ser un soporte CD, DVD o PEN DRIVE, que deberá acompañarse en el sobre cerrado junto con la documentación prevista en los Anexos I (Condiciones Generales) y III (Formularios).

En una sola carpeta con el nombre del PROYECTO como título deberá incluirse:

1. Informe Técnico (Arte, Mecánica, Tecnología, etc) Según Anexo III Memoria A.
2. Presupuesto y Diagrama de Gant (Flujo de Caja, Recursos Humanos) Según Anexo III Memoria B. Ambos donde deberán consignar el nombre del Proyecto que se declaró en la Declaración Jurada del PRODUCTOR CONCURSANTE de la Propiedad Intelectual.
3. Plan de Negocio (Público Objetivo, Distribución, Mercado, etc) Según Memoria Anexo III C.
4. CV de los integrantes del equipo.
5. **Especificaciones técnicas:**

Material: Build ejecutable del videojuego

Soporte: Físico (Pendrive o Disco duro externo)

Video Gameplay:

- 1920x1080 (16:9)

- Audio: 48htz 24bits

- Duración: Definida por el concursante

Extras: Material de promoción, documento de diseño de juego, screen del juego, etc.

## ANEXO III - FORMULARIOS

### FORMULARIO I

#### PARA PERSONAS HUMANAS

##### DATOS DEL PRODUCTOR

NOMBRE Y APELLIDO COMPLETO:

Nº DNI:

CUIL/CUIT:

TELÉFONO CELULAR:

DOMICILIO:

**E-MAIL PARA NOTIFICACIONES\*(Excluyente):**

#### PARA PERSONAS JURÍDICAS

##### DATOS DEL PRODUCTOR

RAZÓN SOCIAL:

CUIT / CUIL DE LA EMPRESA:

REPRESENTANTE LEGAL:

APODERADO:

Nº DNI DEL REPRESENTANTE LEGAL/APODERADO:

CUIT/CUIL DEL REPRESENTANTE LEGAL/APODERADO:

DOMICILIO:

TELÉFONO:

**E-MAIL PARA NOTIFICACIONES\*(Excluyente):**

#### PARA PERSONAS HUMANAS Y JURÍDICAS

##### TITULO DEL PROYECTO:

##### NOMBRE APELLIDO Y DE LOS INTEGRANTES DEL EQUIPO:

INTEGRANTE 1:

INTEGRANTE 2:

INTEGRANTE 3:

INTEGRANTE 4:

INTEGRANTE 5:

INTEGRANTE 6:

INTEGRANTE 7:

INTEGRANTE 8:

**\* El E-mail consignado en el presente FORMULARIO, será el domicilio electrónico válido para efectuar todas las notificaciones electrónicas y producirá los efectos de domicilio legalmente constituido en el ámbito administrativo. En consecuencia, debe estar consignado de forma clara y con letra legible, bajo apercibimiento de no tener por cumplimentado los requisitos de inscripción al Concurso**

### FORMULARIO II

**PARA PERSONAS HUMANAS**

DECLARACIÓN JURADA

POLO AUDIOVISUAL CÓRDOBA

Quien suscribe, \_\_\_\_\_

D.N.I. N° \_\_\_\_\_

PRODUCTOR del Proyecto \_\_\_\_\_

con domicilio en calle \_\_\_\_\_

Provincia de Córdoba, declara bajo juramento conocer, aceptar y cumplir estrictamente las presentes Bases y Condiciones del **CONCURSO A LA PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA PRODUCTORES SIN ANTECEDENTES 2020**. En caso de falsedad en la información o en la documentación presentada o transgresión a las prohibiciones establecidas me someto a las disposiciones administrativas y responsabilidades judiciales que correspondan.

FIRMA

ACLARACIÓN

**FORMULARIO II**

**PARA PERSONAS JURÍDICAS**

DECLARACIÓN JURADA

POLO AUDIOVISUAL CÓRDOBA

Quien suscribe, \_\_\_\_\_

D.N.I. N° \_\_\_\_\_

PRODUCTOR del Proyecto \_\_\_\_\_

con domicilio en calle \_\_\_\_\_

APODERADO/REPRESENTANTE LEGAL DE LA EMPRESA \_\_\_\_\_

Con CUIT N° \_\_\_\_\_

con domicilio en calle \_\_\_\_\_

ambos de esta Provincia de Córdoba, declara bajo juramento conocer, aceptar y cumplir estrictamente las presentes Bases y Condiciones del **CONCURSO A LA PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA PRODUCTORES SIN ANTECEDENTES 2020**. En caso de falsedad en la información o en la documentación presentada o transgresión a las prohibiciones establecidas me someto a las disposiciones administrativas y responsabilidades judiciales que correspondan.

FIRMA

ACLARACIÓN

**FORMULARIO III**

**DECLARACIÓN JURADA - AUTORIZACIÓN USO DE OBRA**

Yo, \_\_\_\_\_, en mi carácter de autor de la obra de título provisorio " \_\_\_\_\_", conforme se encuentra registrada ante la Dirección Nacional de Derechos de Autor, en el Expte. Nº \_\_\_\_\_, y a los fines de éste Concurso llevado a cabo a instancias del Plan de Fomento 2020 promovido por el Polo Audiovisual Córdoba - Agencia Córdoba Cultura S.E., extiendo firmando abajo mi conformidad, con carácter de declaración jurada, formal autorización al Sr./a. \_\_\_\_\_, Productor Presentante, para que por su intermedio: presente el proyecto a Concursos/Convocatorias, realice acciones de búsqueda de financiación y demás actos tendientes a lograr el desarrollo y producción audiovisual de la referenciada obra. Dado en la ciudad de \_\_\_\_\_, a los \_\_\_\_ días del mes de \_\_\_\_\_ del año 2020.

**FIRMA**

**ACLARACIÓN**

## MEMORIA A

### INFORME TÉCNICO

TÍTULO DEL PROYECTO:

PRODUCTOR PRESENTANTE:

#### 1- OBJETIVOS DEL PROYECTO

Se deben explicitar los objetivos técnicos y los objetivos económicos.

Este punto debe describirse, tomando como base el diagnóstico elaborado, los rasgos sobresalientes del proyecto, tales como tecnologías involucradas en los nuevos productos o servicios, impacto que tendrá en la competitividad de la empresa, etc., entre otras. Los objetivos económicos están relacionados a impactos en el posicionamiento económico de los beneficiarios, como por ejemplo, apertura a nuevos mercados, profundización de mercados actuales, etc.

Este punto debe permitir comprender claramente el objetivo del proyecto.

#### 2- ALCANCE DEL PROYECTO

Se debe explicitar los módulos, artefactos o piezas de software y/o hardware que se desarrollarán en el proyecto, especificando en detalle la funcionalidad de los mismos. También deberán detallarse los requisitos no funcionales.

A partir del alcance definido se deberá poder estimar el “tamaño” del producto y vincularlo con los recursos necesarios para ejecutar el proyecto con éxito, y en el plazo establecido.

Si corresponde se deberá adjuntar modelos, diagramas, planos, análisis, etc. que permitan una mayor comprensión del producto o servicio TICS.

Anexar un brief que describa como mínimo la visión del juego, la mecánica del mismo, la interfaz, los personajes, la historia, los escenarios, los elementos del juego y las especificaciones técnicas correspondientes.

### **3- ANTECEDENTES, ORIGINALIDAD DEL PROYECTO Y JUSTIFICACIÓN TECNOLÓGICA DEL PROYECTO.**

Indicar los antecedentes de la propuesta.

Indicar las características originales del producto propuesto.

Indicar las tecnologías y herramientas a utilizar para el desarrollo. Justificar la alternativa tecnológica escogida, demostrando haber considerado otras posibilidades, indicando las ventajas y desventajas de cada una.

Indicar si existen antecedentes locales e internacionales que permitan sustentar la solución tecnológica elegida en este proyecto, llevadas a cabo por el grupo técnico interviniente u otros.

Explicitar si la tecnología es de uso libre o restringido, si existen patentes directamente relacionadas con la alternativa tecnológica elegida, en el nivel nacional, y en lo posible, internacional.

Si los emprendedores cuentan con herramientas o frameworks de desarrollo propios, se deberá adjuntar la especificación de los mismos en anexos separados.

### **4- ANTECEDENTES DEL EQUIPO DE TRABAJO.**

Indicar los antecedentes y experiencia previa del equipo de trabajo a cargo del proyecto. En especial, destacar los antecedentes de éstos relacionados con el tema que ocupa el proyecto con el objeto de garantizar la ejecución del mismo.

Anexar Curriculum Vitae de aquellos participantes que realicen un aporte sustantivo al proyecto.

Especificar los roles y las funciones de los miembros del equipo de trabajo y en particular explicitar las tareas que realizarán cada uno de los solicitantes.

Si se contempla la contratación de servicios de terceros se deberá aclarar la forma y el lugar de trabajo.

**5- TECNOLOGÍAS Y PRINCIPALES PROCESOS EN USO.**

Describir las tecnologías que domina actualmente la unidad ejecutora, y las tecnologías cuyo dominio se requiere para llevar adelante el proyecto.





## MEMORIA C

### PLAN DE NEGOCIO

**TÍTULO DEL PROYECTO:**

**PRESENTANTE:**

Si los puntos previstos en el presente formularios son insuficientes, se deberá adjuntar las aclaraciones y anexos correspondientes.

#### 1- RESUMEN EJECUTIVO.

#### 2- ANÁLISIS DE MERCADO.

Describir las oportunidades de mercado detectadas considerando la segmentación del mismo.

Incluir el análisis de los productos competidores y sustitutos que satisfacen las mismas necesidades a las que apunta el producto o servicio objeto del presente proyecto.

Describir las ventajas competitivas del producto, respecto a la oferta actual de la competencia.

Identificar y cuantificar la demanda.

#### 3- MODELO DE NEGOCIOS.

Describir el modelo de negocios para el emprendimiento que surja a partir de la ejecución exitosa del presente proyecto. Incluir el modelo de ingresos, estimación de costos

operativos, estimación del margen bruto y modelo de inversión.  
Puede utilizar metodología CANVAS.

#### **4- VALIDACIÓN DEL PLAN DE NEGOCIOS**

Indicar si ha tenido la oportunidad de validar el plan de negocios con actores claves: clientes actuales, potenciales clientes, colegas, etc. y los resultados obtenidos.



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE  
**CÓRDOBA**

