



industrias
creativas

Plan de Fomento a las Industrias Creativas

Videjuegos

Línea Desarrollo de Videjuegos

Guía para la presentación de proyectos

¿Qué es el Reglamento Técnico de Bases y Condiciones Generales?, ¿Por qué tengo que leerlo?

El reglamento técnico es un documento que te brindará información general y necesaria sobre la convocatoria, las divisiones del grupo etario, los diferentes Polos, los criterios generales de selección, la documentación necesaria a presentar, los derechos, obligaciones y demás cuestiones formales para la presentación del proyecto.

<https://www.industriascreativas.gob.ar/uploads/archivos/blog/reglamento-tecnico-de-bases-y-condiciones-generales-plan-fomento-2020.pdf>

¿Por qué tengo que leer el reglamento específico de la línea a la que me quiero presentar?

Es necesario que leas el reglamento porque allí encontrarás las cuestiones específicas del área a la que querés aplicar.

<https://www.industriascreativas.gob.ar/uploads/archivos/blog/videojuegos-desarrollo-y-prototipo.pdf>

En la confección de la carpeta del proyecto se recomienda utilizar tipografía Arial, Courier o Times New Roman, en tamaño de fuente 12, para facilitar su lectura.

a) Carátula

La carátula debe contener título del proyecto, línea en la cual se inscribe y nombre de la/el presentante.

b) Nombre, sinopsis y concepto

Indicar el nombre del proyecto, un breve resumen y el concepto con el cual será realizado el videojuego.

c) Motivación del director, biografía y antecedentes

Señalar la trayectoria del director en el área videojuegos, enumerar antecedentes en los que haya trabajado y qué lo motiva a presentar el actual proyecto.



industrias
creativas

Plan de Fomento a las Industrias Creativas

Videjuegos

Línea Desarrollo de Videjuegos

Guía para la presentación de proyectos

d) Descripción del proyecto

Diseño artístico y técnico del juego. Mecánicas del juego, esbozo de la trama o historia que se contará a través del videjuego. Storyline. Diseños preliminares de personajes, espacios, músicas, ambientaciones. Esencia del videjuego (incluye la interactividad). Definí cómo se va a jugar, qué se podrá hacer durante el juego, cómo se van a ir modificando los entornos o ambientaciones y cuál va a ser la curva de desarrollo del jugador.

e) Propuesta estética

Definir la estética del juego, en tanto fenómeno sensorial con el que el jugador se encuentra al enfrentarse al mismo: hablamos de la experiencia visual, auditiva y táctil. Hacé hincapié en la estética visual.

f) Listado de equipo técnico

Especificar las/os integrantes que forman parte del equipo de trabajo indicando rol, nombre, domicilio, teléfono, correo electrónico y una breve reseña de su experiencia en el rubro.

g) Cronograma de trabajo, consideraciones técnicas y de producción

Indicar el plan de actividades que se realizarán, cuáles serán las necesidades técnicas y de producción indispensables para cumplimentarlo. Se pueden incorporar gráficos, tablas e infografías para ilustrar el cronograma.

h) Presupuesto detallado

Presupuesto general desglosado. Indicá rubro por rubro cuáles serán los ítems en los que se invertirá el dinero. Se pueden incorporar honorarios propios. También se puede anexar presupuestos respaldatorios. Los montos deben ser expresados en pesos argentinos.



industrias
creativas

Plan de Fomento a las Industrias Creativas

Videjuegos

Línea Desarrollo de Videjuegos

Guía para la presentación de proyectos

i) Plan económico y financiero

Explicar cómo planifican la financiación del videojuego, desde el desarrollo hasta la finalización, mencionando fuentes de financiamiento tentativas y detallando cuáles de esos montos están asegurados y cuales todavía pendientes.

Se puede dividir, por ejemplo, en ingresos de Caja (efectivo propio), Créditos, Aportes de terceros (Honorarios de la/el Productor/a o de la/el Director/a), Aportes Privados, Fondos a los que se aplicó o se piensa aplicar, u otro tipo de aporte que considere necesario.

Se pueden incorporar honorarios propios. Se pueden anexar presupuestos respaldatorios.

Los montos deben ser expresados en pesos argentinos.

j) En el caso que corresponda

En caso que corresponda se debe presentar una carta en la cual el/la autor/a autorice al/la presentante la utilización de los derechos de autor/a y cualquier otro derecho intelectual y de reproducción para la utilización de obras protegidas que no pertenezcan al/el presentante del proyecto. No es necesario que la firma sea certificada al momento de la inscripción, pero sí será un requerimiento si el proyecto resultase seleccionado.

k) Plan de distribución y comercialización

Describir el mercado en el cual se va a insertar el producto, la competencia, la comercialización del mismo y para qué públicos destinatarios. Se pueden anexar estudios de mercado, cronogramas de trabajo y gráficos.

l) Material ilustrativo y complementario

- Imágenes de fondos y personajes, tipografías, audios, demo reel, fotografías, teaser, referencias a otros juegos, etc.
- Material opcional: cartas de apoyo y/o interés, trabajos anteriores del director, link de visualización de un video que demuestra el avance del proyecto hasta el momento (el link debe estar abierto o en su defecto se debe enviar la contraseña del mismo).



industrias
creativas

Plan de Fomento a las Industrias Creativas

Videjuegos

Línea Desarrollo de Videjuegos

Guía para la presentación de proyectos

IMPORTANTE: El presente documento es una guía a los fines de simplificar la presentación de los proyectos.

Es necesario cumplimentar los requisitos del **Plan de Fomento 2020** especificados en las bases generales del Plan como así en los reglamentos específicos de cada línea.

PROVINCIA
DE SANTA FE

