



POLO AUDIOVISUAL CORDOBA

PLAN DE FOMENTO A CONTENIDOS AUDIOVISUALES CONVOCATORIA 2017

BASES Y CONDICIONES "CONCURSO A LA PRODUCCION DE VIDEOJUEGOS PARA PRODUCTORES SIN ANTECEDENTES"

LLAMADO 2017

El Polo Audiovisual Córdoba llama a un concurso de videojuegos destinado a reconocer y premiar desarrollos cordobeses con potencial de negocio que se destaquen en términos de su contribución al desarrollo socio-productivo de la Provincia.

Fecha

Fíjese los días **25 de SEPTIEMBRE al 27 de OCTUBRE de 2017 inclusive**, como fechas de apertura y cierre de las presentaciones al Concurso. Los PROYECTOS deberán presentarse de conformidad a lo establecido en las Bases y Condiciones. La Autoridad de Aplicación de la Ley 10.381 podrá prorrogar el plazo de cierre a pedido fundado del Polo Audiovisual.

Objetivo

El objetivo del concurso es apoyar a proyectos de personas humanas o jurídicas con habilidades y perfil de negocio en el sector para el desarrollo de videojuegos en Córdoba a fin de promover y profesionalizar esta industria en la provincia.

Bases y Condiciones

El concurso constituye una herramienta de fomento y promoción para fortalecer proyectos de videojuegos.

1. Destinatarios

Personas humanas o jurídicas que presenten un proyecto de videojuego. De nacionalidad Argentina o extranjero residente en ambos casos con domicilio comprobable en la provincia de Córdoba con una antigüedad mínima de 3 años.

El proyecto deberá estar radicado en la Provincia de Córdoba.

2. Tipos de proyecto

Serán considerados para el concurso proyectos con fines comerciales que presenten DDJ (Documento de Diseño de Juego) y se destaquen en términos de:

- Diseño
- Jugabilidad
- Arte
- Ludificación
- Interés Cultural

JORGE ARMANDO ALVAREZ
Responsable del Polo Audiovisual
de la Provincia de Córdoba

- Cuidado del Medio Ambiente

El DDJ debe incorporar:

- Informe Técnico (Arte, Mecánica, Tecnología, etc)
- Flujo de Fondos (Flujo de Caja, Recursos Humanos,)
- Modelo de Negocio (Público Objetivo, Distribución, Mercado, etc)
- Diagrama de Gantt

Siguiendo los lineamientos del Anexo I.

3. Concurso

- Se realizará un concurso en categoría "Productores Sin Antecedentes", con el objetivo de seleccionar diez (10) proyectos ganadores y dos (2) suplentes por orden de mérito, para los cuales se considerará lo siguiente:
 - Personas humanas principiantes sin antecedentes* en el rubro con equipo preferentemente de 2 a 3 personas.
 - 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, que son lo siguiente:

- a. Antecedentes de publicación en plataformas de consola (XBox, Xbox Live, Playstation, Playstation Live, Nintendo).
- b. Antecedentes de publicación en PC, plataforma Steam (con una distribución de al menos un (1) millón copias para productos gratuitos, y al menos 20.000 copias vendidas para productos pagos).
- c. Antecedentes de publicación en PC, plataformas browser ó explorador (más de 10 millones de gameplays en un producto)
- d. Antecedentes de publicación en móviles, tanto iOS "App Store" como tienda de Google "Play Store" (con una distribución de al menos un (1) millón copias para productos gratuitos, y al menos 100.000 copias vendidas para productos pagos).
- e. Finalistas y ganadores oficiales en los siguientes premios internacionales de reconocido prestigio (International Game Festival en GDC, Indie Prize en Casual Connect -Europa, América, Medio Oriente y Asia-, IndieCade -América y Europa-, Tokyo Game Show).

4. Requisitos para presentar proyecto

- a. Los trabajos deberán ser desarrollados por los equipos concursantes. Los equipos concursantes 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

JORGE ARMANDO ALVAREZ
Responsable del Polo Audiovisual
de la Provincia de Córdoba



- partes, así como de herramientas de desarrollo (Unity, Unreal, GameMaker, Construct2, etc.).
- b. Los trabajos deberán ser originales y a la fecha del cierre del concurso no debe estar en etapa de producción.
 - c. Los presentantes 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. Al menos el 51% del desarrollo del producto final deberá haberse realizado con mano de obra radicada en la Provincia de Córdoba.
 - e. En caso de que el presupuesto del proyecto sea mayor al monto del premio en un 20%, deberá justificarse mediante notas de compromiso, los aportes restantes para completar la totalidad del presupuesto.
 - f. Completar los requisitos y documentos estipulados en el ANEXO 1.
 - g. Duración de desarrollo no mayor a doce meses.
 - h. Previsión de contratación de recursos humanos y servicios radicados en la Provincia de Córdoba.
 - i. Los presentantes podrán inscribir más de un proyecto pero solo se adjudicará un premio por presentante.

5. Evaluación de Proyectos

Se designará un Jurado que estará conformado por 3 (tres) miembros, quienes deberán ser personalidades destacadas en algunas de las especialidades de la producción de videojuegos de carácter nacional o internacional.

Dicho Jurado tendrá a su cargo la selección de los proyectos ganadores según los siguientes criterios:

- a) Calidad del proyecto en base a la documentación presentada.
- b) Equipo de trabajo según los objetivos propuestos, incluida la nómina de las cabezas de Equipo Técnico y nómina de elenco tentativo, cumpliendo con el 51% con personal cordobés que tenga residencia en la Provincia.
- c) Contarán con mayor mérito para acceder al beneficio, aquellos proyectos que demuestren: a) una mayor integración de personal técnico y artístico local, b) una mayor participación de profesionales técnicos locales en las jefaturas de área c) una mayor participación de mujeres y equidad de género en la composición de todas las áreas del equipo técnico.
- d) Conformación de los derechos patrimoniales entre las partes.
- e) Propuesta estética y propuesta de producción.
- f) Presupuesto General.
- g) Factibilidad financiera.

JORGE ARMANDO ALVAREZ
Responsable del Polo Audiovisual
de la Provincia de Córdoba

h) A través de qué medio(s) se le dará alcance a los usuarios potenciales.

i) El interés público del juego.

El Jurado labrará un Acta en la que consten los GANADORES y los suplentes, por orden de mérito.

Sin perjuicio de lo establecido en el artículo precedente, de considerarlo necesario, el Jurado podrá declarar desierto de forma total o parcial el concurso en caso que los proyectos presentados no cumplan con los criterios referidos y/o con los requisitos de presentación establecidos en las presentes bases y condiciones. La decisión que adopte el Jurado interviniente será inapelable.

6. Plazos y Modalidad de Presentación

El período para la presentación de los proyectos será desde el 25 de Setiembre al 27 de Octubre de 2017 inclusive se establecen como fechas de apertura y cierre de las presentaciones del llamado a Concurso.

- La participación en el concurso será gratuita.
- El presentante del proyecto deberá entregar copia de DNI.
- El manejo de los datos será absolutamente confidencial.
- Los proyectos participantes deberán acreditar domicilio legal en la Provincia de Córdoba.
- No se admitirá en ningún caso la participación de personal del Ministerio de Industria, Comercio y Minería y el Polo Audiovisual Córdoba.
- El Polo Audiovisual Córdoba examinará las presentaciones de proyectos, a los efectos de establecer si se cumplen todos los requisitos exigidos en las presentes bases. En caso de no haberse dado íntegro cumplimiento, se intimará a los presentantes a fin de que completen los requisitos faltantes dentro de un plazo de DIEZ (10) días hábiles administrativos, a contar desde la notificación de la intimación, ello bajo apercibimiento de tener por no presentado el proyecto, lo que operará de pleno derecho vencido dicho plazo. De encontrarse reunidos los requisitos, el Polo elevará los proyectos para su tratamiento al Jurado designado para este concurso.

7. Propiedad Intelectual

A los concursantes se les reconocerá la propiedad intelectual de sus trabajos de conformidad con la normativa vigente, con las siguientes salvedades:

- a) Los organizadores se reservan el derecho de reproducir los juegos, sus imágenes y sonidos u otros recursos con fines promocionales.
- b) Los presentantes que resulten premiados en la categoría deberán conceder al Polo Audiovisual Córdoba los derechos de reproducción y de los trabajos premiados, en centros especial del tópico.

8. Ganadores y el contrato

Los PRESENTANTES de los proyectos que resulten ganadores firmarán un contrato con el Polo Audiovisual Córdoba.

El incumplimiento del contrato por los PRESENTANTES ganadores del presente CONCURSO dará derecho al Polo Audiovisual Córdoba a declarar la caducidad del proyecto y reclamar la



devolución de las sumas que se hubieran entregado más los intereses correspondientes, previo intimación por DIEZ (10) días corridos.

Los presentantes tendrán un plazo de **DOCE (12) meses** a contar desde el pago de la totalidad de la primera cuota del premio para entregar el proyecto terminado.

La falta de cumplimiento en término dará derecho al Polo Audiovisual Córdoba para que, previa intimación por medio fehaciente por DIEZ (10) días corridos, declare la caducidad del proyecto de que se trate y reclame la devolución de las sumas que se hubieran entregado más los intereses correspondientes.

El POLO podrá designar UN (1) **TUTOR** para los proyectos que resulten ganadores, quien tendrá intervención en carácter de asesor técnico y artístico, con el fin de garantizar el cumplimiento de las condiciones del CONTRATO, certificando mediante informes escritos las diferentes etapas de la producción del videojuego.

Los ganadores 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.

9. Premios

Serán **DIEZ (10) los proyectos ganadores** del concurso y dos proyectos suplentes.

Los proyectos suplentes ocuparán el lugar de los ganadores en caso de renuncia o incumplimiento de los presentantes ganadores.

El **PREMIO** consistirá en hasta **\$150.000,00.- (PESOS CIENTO CINCUENTA MIL)** para el desarrollo del proyecto presentado. Los montos que resulten de la aplicación de los porcentajes detallados a continuación se entregarán con cargo de rendición de cuentas pormenorizadas en relación al presupuesto definitivo, cuya presentación será condición previa a la percepción de la cuota subsiguiente, sin perjuicio de los requisitos establecidos a los fines de la acreditación de cada etapa. La rendición aludida deberá efectuarse de forma debidamente documentada ante la Dirección de Jurisdicción de Administración del Ministerio de Industria, Comercio y Minería. Una vez presentada la rendición del total del monto del premio otorgado, la Dirección elevará la rendición referida al Tribunal de Cuentas de la Provincia de Córdoba para su aprobación definitiva.

El monto total estipulado del Premio descripto se dividirá según el siguiente detalle:

El mismo será abonado en **TRES (3) cuotas** de la siguiente forma:

1. **CUOTA 1 – CINCUENTA POR CIENTO (50 %)**. una vez acreditado la firma del contrato con el Polo Audiovisual Córdoba, previa solicitud del ganador.
2. **CUOTA 2 – TREINTA POR CIENTO (30 %)**. una vez acreditada la presentación de la versión beta del proyecto (es la primera versión completa que es posible que sea inestable pero útil para que sea considerada como una versión preliminar) previa solicitud del ganador.
3. **CUOTA 3 – VEINTE POR CIENTO (20%)**. una vez presentado el proyecto terminado y funcionando, previa solicitud del ganador.


JORGE ARMANDO ALVAREZ
Responsable del Polo Audiovisual
de la Provincia de Córdoba

La liberación de las sumas aportadas por el Organismo estará sujeta a disponibilidad presupuestaria.

10. DE LAS DISPOSICIONES GENERALES.

Queda a cargo del PRODUCTOR PRESENTANTE, en caso de corresponder, el registro de la propiedad intelectual e industrial de la obra audiovisual objeto del PROYECTO en lo referido a derechos de autor, marcas, gráficos, diseños y modelos industriales, adaptaciones, modificaciones o derivaciones para su explotación comercial en Argentina y exterior, siendo de su exclusiva responsabilidad el costo y cargo de gestión, gastos, impuestos y cualquier otro concepto necesario, así como la contratación de técnicos, artistas, intérpretes o ejecutantes. También el pago de los derechos que resulten necesarios para el cumplimiento del objeto del presente concurso incluyendo asimismo todo pago o derecho que corresponda abonar a sociedades o entidades de gestión colectiva o sindicatos. En consecuencia, quien figure como PRODUCTOR PRESENTANTE será el único responsable de los efectos resultantes de la planificación, ejecución y puesta en marcha del video-juego objeto del PROYECTO. El PRODUCTOR PRESENTANTE se compromete a mantener indemne al POLO AUDIOVISUAL CÓRDOBA, con relación a cualquier reclamo o acción de terceros hacia su parte o a sus asociados, cualquiera sea su naturaleza, hasta la finalización del presente, debiendo hacerse cargo en forma exclusiva y excluyente de la posible indemnización, daños, costos, pérdida, pasivo, costas y honorarios de abogados, peritos, y gastos de justicia.

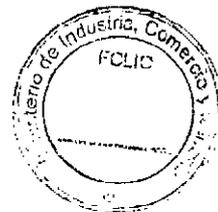
Los PROYECTOS que no resulten premiados no generarán ningún compromiso con el POLO AUDIOVISUAL CÓRDOBA.

Cualquier hecho no previsto en estas Bases y Condiciones, será resuelto por el POLO AUDIOVISUAL CÓRDOBA.

Para todos los efectos del Concurso y de la Resolución que aprueba las presentes Bases y Condiciones, las partes se someten a la Jurisdicción de los Tribunales Ordinarios de la Ciudad de Córdoba, renunciando expresamente a cualquier otro Fuero que pudiere corresponderles.



JORGE ARMANDO ALVAREZ
Responsable del Polo Audiovisual
de la Provincia de Córdoba



ANEXO I

PRESENTACION DE LOS PROYECTOS

Fijese los días **15 de SEPTIEMBRE al 27 de OCTUBRE de 2017 inclusive**, como fechas de apertura y cierre de las presentaciones al Concurso. Los PROYECTOS deberán presentarse en forma física en sobre cerrado donde deberá consignarse en la parte externa los siguientes datos:

Remitente, datos de contacto, Nombre del proyecto, Concurso al que se presenta,
Destinatario: POLO AUDIOVISUAL CORDOBA.

En cualquiera de los SUAC/MESA DE ENTRADAS de toda la provincia. Para consultar el SUAC más cercano ingresa a <http://www.cba.gov.ar/centros-de-atencion-al-ciudadano/>.

No se aceptarán inscripciones presentadas fuera del plazo establecido por las presentes bases. Los PROYECTOS deberán presentarse de conformidad a lo establecido en el Anexo I de las presentes Bases. El incumplimiento de alguno de los requisitos o formas de presentación dispuestos en este Anexo producirá la automática eliminación de la participación en el Concurso. Se deja constancia que quien resulte ganador deberá poseer todos los derechos para el uso de la obra objeto del PROYECTO en todas sus formas sin límite temporal, geográfico ni de medios de exhibición o encontrarse facultado para poder ceder los mismos en dichas condiciones de uso.

La inscripción estará organizada de la siguiente manera:

El sobre cerrado debe contener:

A - DOCUMENTACION (en formato papel)

B - PROYECTO (en soporte digital, pen drive o dvd)

A - DOCUMENTACION

1. Planilla Anexo II completa.
2. Planilla Anexo III completa y firmada.
3. Nota con carácter de declaración jurada firmada por el presentante en donde garantiza, bajo su exclusiva responsabilidad, que los contenidos del proyecto no infringen derechos de propiedad intelectual ni derechos comerciales, ni de ningún otro tipo.
4. Fotocopia del Documento Nacional de Identidad (primera, segunda hoja y cambio de domicilio) del presentante.
5. Acreditación de domicilio comprobando una residencia no menor a los TRES (3) años en la provincia. Oicha acreditación puede realizarse mediante facturas de servicios a nombre de los participantes (una correspondiente al último mes y una segunda de TREINTA Y SEIS (36) meses de antigüedad), contrato de alquiler, no siendo suficiente para acreditar domicilio la sola presentación de un certificado de domicilio emitido por la policía.
6. Curriculum Vitae del presentante.
7. Listado del equipo que trabajara en el desarrollo con sus respectivos DNI. donde deberá cumplirse el requisito del 51% de mano de obra con residencia en la provincia.

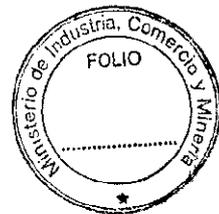
B. PROYECTO, en una sola carpeta con el nombre del proyecto como título, lo siguiente:

JORGE ARMANDO ALVAREZ
Responsable del Polo Audiovisual
de la Provincia de Córdoba

1. Informe Técnico (Arte, Mecánica, Tecnología, etc) Según Memoria A.
2. Presupuesto y Diagrama de Gant (Flujo de Caja, Recursos Humanos,) Según Memoria B.
3. Plan de Negocio (Público Objetivo, Distribución, Mercado, etc) Según Memoria C.



JORGE ARMANDO ALVAREZ
Responsable del Polo Audiovisual
de la Provincia de Córdoba



ANEXO II

FICHA DE DATOS DEL PRESENTANTE

NOMBRE DEL PRESENTANTE:

DNI:

NOMBRE DEL PROYECTO DE VIDEOJUEGO:

DIRECCIÓN POSTAL:

E-MAIL:

TELEFONOS DE CONTACTO:

JORGE ARMANDO ALVAREZ
Responsable del Polo Audiovisual
de la Provincia de Córdoba

DECLARACIÓN JURADA - POLO AUDIOVISUAL CORDOBA

Yo, _____ DNI
Nº: _____, Presentante del Proyecto de Videojuego
_____, con domicilio en _____, Provincia de
Córdoba, declaro bajo juramento conocer y aceptar las bases del Concurso

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: _____



JORGE ARMANDO ALVAREZ
Responsable del Polo Audiovisual
de la Provincia de Córdoba



MEMORIA A

INFORME TECNICO

TITULO DEL PROYECTO:

PRESENTANTE:

1- OBJETIVOS DEL PROYECTO

Se deben explicitar los objetivos tanto técnicos como 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.

JORGE ARMANDO ALVAREZ
Responsable del Polo Audiovisual
de la Provincia de Córdoba

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 JUSTIFICACION TECNOLOGICA 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.

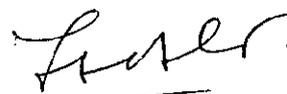
Anexar Curriculum Vitae de aquellos participantes que realicen un aporte sustantivo al proyecto.

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- TECNOLOGIAS 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.



JORGE ARMANDO ALVAREZ
Responsable del Polo Audiovisual
de la Provincia de Córdoba

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- ANALISIS 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.

JORGE ARMANDO ALVAREZ
Responsable del Polo Audiovisual
de la Provincia de Córdoba