



DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN - COLCIENCIAS -

CONVOCATORIA APPS.CO III: “CAMBIO DE JUEGO”

1. PRESENTACIÓN

COLCIENCIAS, como ente rector de la ciencia, la tecnología y la innovación del país, en asocio con el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – MINTIC, dentro del plan Vive Digital y la Política de Apoyo a la Industria de Contenidos Digitales buscan con esta convocatoria, continuar su labor de apoyo al sector de creadores de contenidos digitales y al mismo tiempo abrir las puertas para la generación de nuevas narrativas de no violencia en la creación de juegos de video.

Sin dejar de lado la importancia de dinamizar el entorno nacional de industrias de contenidos digitales en aras de apuntarle a los criterios de calidad y creatividad que rigen actualmente los escenarios de competitividad global, “Juego Sin Violencia” se presenta como una convocatoria en dos frentes: por un lado, para que los creadores en el territorio colombiano aprovechen esta oportunidad desde la promoción del desarrollo de nuevas producciones y el fortalecimiento de sus procesos orgánicos como componentes vivos del Ecosistema TIC Colombiano; por el otro, para que los sectores culturales y educativos del territorio colombiano accedan a la oferta de dichos contenidos promovidos desde el terreno de lo público, enriqueciendo las actividades que hacen parte de su razón social y, por supuesto, realimentando este ciclo de creación desde la demanda misma de narraciones y relatos con sentidos pacíficos, de reconciliación y construcción mancomunada.

El énfasis temático de los juegos de video debe encajar en estos propósitos: el fomento de la paz, la equidad, el trabajo en equipo, la construcción colaborativa, el desarrollo de acciones de no violencia, la reconciliación, la participación de públicos infantiles y juveniles y demás grupos demográficos, la expresión de la diversidad cultural del país y la apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones; como contexto principal la promoción de acciones de paz, entornos de no violencia y el sano esparcimiento.

Para complemento de la presentación, remitirse al anexo 1, Antecedentes.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Identificar y seleccionar proyectos para la producción de juegos de video multiplataforma, terminados y funcionales, cuya temática esté relacionada con el fomento de la no violencia.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover la creación de juegos de video cuya temática central se aleje de la violencia y aporte a la construcción de dinámicas de paz y reconciliación en el país.
- Incentivar la utilización de juegos de video sin violencia.
- Fomentar la Inclusión Digital y la apropiación de contenidos y aplicaciones que presenten acciones de no violencia.
- Impulsar el desarrollo de la innovación en el sector, mediante la vinculación de nuevas temáticas y narrativas base para la generación de juegos de video.
- Fortalecer la gestión empresarial y emprendimiento de la industria de contenidos digitales, creando condiciones para que los empresarios estén preparados para su internacionalización y/o posicionamiento en el mercado nacional.
- Generar un espacio para que los emprendedores y empresarios logren desarrollar productos que demuestren su capacidad innovadora, creativa y técnica.
- Aportar a la generación de empleo y a la creación de juegos de video innovadores al promover la generación de puestos de trabajo de alto valor en el corto y mediano plazo.

3. DIRIGIDA A

3.1. MiPyMEs colombianas domiciliadas en el país, productoras de bienes y servicios que cumplan con lo establecido en la Ley 905 de 2004, cuyo objeto social esté relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos o la comunicación y que hayan sido creadas mínimo tres (3) meses¹ antes de

¹ Para el caso colombiano y para todos los efectos, se entiende por MIPYMES (micro, incluidas las fami/empresas, pequeña y mediana empresa), toda unidad de explotación económica, realizada por persona natural o jurídica, en actividades empresariales, agropecuarias, industriales, comerciales o de servicios, rural o urbana, que responda conjuntamente a los siguientes parámetros:

la fecha de apertura de la presente convocatoria y cuya vigencia debe ser como mínimo igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más.

3.2. Organizaciones sin ánimo de lucro del sector público o privado cuyo objeto social esté relacionado con el sector de las industrias culturales y sociales, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el desarrollo de *software*, la producción de contenidos digitales interactivos, o la comunicación que tengan hasta doscientos (200) personas contratadas o vinculadas (entre contratos laborales y prestación de servicios) y una antigüedad mínima de 2 años, cuya existencia debe ser como mínimo, igual al plazo de ejecución del proyecto y un (1) año más.

3.3. Equipos de emprendedores integrados por: Personas naturales colombianas o extranjeras residentes en Colombia². Los extranjeros que se postulen, deben aportar los documentos expedidos por las autoridades colombianas correspondientes que prueben su residencia legal en Colombia. Uno de los integrantes deberá asumir el rol de líder.

3.4. SENA e Instituciones de Educación Superior públicas y privadas reconocidas por el Ministerio de Educación Nacional.

Notas:

No podrán participar:

- a. Personas jurídicas y naturales en más de un proyecto.
- b. Aquellas personas que se encuentren bajo una de las causales de inhabilidad o incompatibilidad establecidas por la Constitución y la Ley.
- c. Los servidores públicos ni como proponentes ni como parte de equipos creativos, técnicos o administrativos.
- d. Empresas u organizaciones cuyos equipos creativos, técnicos o administrativos estén conformados por personas naturales vinculadas mediante contrato de prestación de servicios con MINTIC o COLCIENCIAS.
- e. Los familiares en primer grado de consanguinidad o civil de los servidores públicos. Así mismo, los familiares en primer grado de consanguinidad o civil de

Mediana Empresa, Pequeña Empresa, Micro Empresa: PERSONAL: 51- 200 Trabajadores; 11 – 20 Trabajadores; Menos de 10 Trabajadores, respectivamente; ACTIVOS TOTALES: De 100.000 a 610.000 UVT, Entre 501 y 5000 SMMLV, Menos de UVT- Unidades de Valor Tributario- UVT para 2014: \$ 27.458 – SMMLV 2014- \$ 616.000

² La residencia de integrantes del equipo extranjero se acreditará mediante cédula de extranjería o documento que demuestre que la solicitud se encuentra en trámite y/o la fotocopia de la visa correspondiente.

las personas naturales vinculadas mediante contrato de prestación de servicios que trabajen en MINTIC o COLCIENCIAS.

- f. Empresas, corporaciones u organizaciones extranjeras radicadas en Colombia.
- g. Los pares evaluadores o panel de expertos que se designen para la presente convocatoria, ni como miembros de las personas jurídicas participantes, ni como integrantes de los equipos creativos, técnicos o administrativos de los proyectos presentados.

4. REQUISITOS MÍNIMOS

Los requisitos mínimos para participar en la presente convocatoria son los siguientes:

- 4.1. Diligenciar en su totalidad el formulario de participación disponible en línea, el cual además se puede enviar con una firma digital de la persona natural o el representante legal de la persona jurídica, según sea el caso.
- 4.2. Adjuntar en forma digital el prototipo o muestra funcional del proyecto participante, que se encuentra en el link: <https://apps.co/convocatorias/cambiodejuego/>
 - 4.2.1. El prototipo podrá entregarse en una URL pública o no listada desde donde se pueda utilizar o descargar el juego o los archivos necesarios para ejecutarlo. Para tal fin se puede valer del portal donde está alojada la convocatoria.
 - 4.2.2. El prototipo debe mostrar la mecánica de la interfaz del producto y debe dar una idea de cómo espera verse el producto una vez esté terminado.
 - 4.2.3. El lenguaje utilizado para este piloto no necesariamente deberá ser el utilizado para el producto final.
 - 4.2.4. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes u otros elementos a juicio del participante para dar cuenta del prototipo.
- 4.3. Contar con la siguiente documentación, según corresponda y adjuntarla acorde a lo exigido en el formulario de inscripción.

4.3.1. Personas naturales: Equipos de emprendedores

- Copia de la cédula de ciudadanía o extranjería ampliada al 150% legible. Se recibirán copias electrónicas.

- Carta de presentación del proyecto, debidamente firmada por el líder del equipo. Ver anexo 2.

4.3.2. Personas jurídicas:

4.3.2.1. MiPymes:

- Carta de presentación del proyecto, debidamente firmada por el representante legal o quien tenga las facultades para ello. Ver anexo 2.
- Que su objeto social esté acorde con lo estipulado y cumple las condiciones para MiPyMEs de la Ley 905 de 2004.
- Certificado de pago de aportes: Deben presentar el certificado de aportes parafiscales de los seis (6) meses anteriores a la presentación del proyecto expedido por el Representante Legal o el Revisor Fiscal, según el caso, documento en el que debe constar que se encuentra a paz y salvo por concepto de pago de aportes al sistema de seguridad social integral y parafiscales a Cajas de Compensación Familiar. En cuanto a los aportes parafiscales del SENA e ICBF se debe cumplir lo estipulado en la Ley 1607 de 2012.

4.3.2.2. Entidad privada sin ánimo de lucro:

- Carta de presentación del proyecto, debidamente firmada por el representante legal o quien tenga las facultades para ello. Ver anexo 2.
- Tener hasta 200 personas contratadas o vinculadas (entre contratos laborales y contratos de prestación de servicios) y una antigüedad mínima de 2 años a la apertura de la convocatoria.
- Certificado de pago de aportes: Deben presentar el certificado de aportes parafiscales de los seis (6) meses anteriores a la presentación del proyecto expedido por el Representante Legal o el Revisor Fiscal, según el caso, documento en el que debe constar que se encuentra a paz y salvo por concepto de pago de aportes al sistema de seguridad social integral y parafiscales a Cajas de Compensación Familiar. En cuanto a los aportes parafiscales del SENA e ICBF se debe cumplir lo estipulado en la Ley 1607 de 2012.

4.3.2.3. SENA e Instituciones de Educación Superior públicas y privadas reconocidas por el Ministerio de Educación Nacional.

- Carta de presentación del proyecto, debidamente firmada por el representante legal o quien tenga las facultades para ello. Ver anexo 2..
- Certificado de pago de aportes: Deben presentar el certificado de aportes parafiscales de los seis (6) meses anteriores a la presentación del proyecto expedido por el Representante Legal o el Revisor Fiscal, según el caso, documento en el que debe constar que se encuentra a paz y salvo por concepto de pago de aportes al sistema de seguridad social integral y parafiscales a Cajas de Compensación Familiar. En cuanto a los aportes parafiscales del SENA e ICBF se debe cumplir lo estipulado en la Ley 1607 de 2012.

4.4. Aportar recursos de contrapartida de acuerdo con el anexo 3.

Notas:

- a. Los interesados en presentar un proyecto deben cumplir con la totalidad de los requisitos mínimos y cumplir con el procedimiento de inscripción descrito en el numeral 5.
- b. COLCIENCIAS Y MINTIC podrán verificar en cualquier momento la información de existencia y representación legal de las empresas que se postulen, sean públicas o privadas. Así mismo podrán solicitar en cualquier momento, información y documentación adicional o aclaraciones de las mismas.

5. PROCESO DE INSCRIPCIÓN

Las personas naturales y personas jurídicas interesadas en esta convocatoria deberán presentar el proyecto siguiendo el procedimiento establecido en estos términos y condiciones publicados en las páginas web: www.colciencias.gov.co - www.apps.co, hasta la fecha y hora de cierre señalado en el numeral 12 del Cronograma.

- a) Diligenciar en su totalidad el formulario on line que se encuentra en el siguiente link: <https://apps.co/convocatorias/cambiodejuego/>.
- b) Adjuntar la información requerida en el formulario de inscripción, de conformidad con lo establecido en el numeral 4.
- c) El proyecto, sus anexos y la documentación exigida en el numeral 4.3., deberán ser presentados en un solo archivo comprimido (archivo.zip) y cada documento en formato PDF.

6. DURACIÓN Y FINANCIACIÓN

El término de duración de los proyectos a financiar será de hasta cinco (5) meses para el desarrollo total del mismo.

Se cuenta con NOVECIENTOS MILLONES DE PESOS MCTE (\$900.000.000) para financiar proyectos en esta convocatoria. El monto máximo para la coproducción por proyecto será de hasta NOVENTA MILLONES DE PESOS (\$90.000.000).

El proyecto seleccionado deberá aportar contrapartida en especie, equivalente mínimo al veinte por ciento (20%) para personas jurídicas y al cinco por ciento (5%) para los equipos de emprendedores (personas naturales) del valor total solicitado a COLCIENCIAS – Ministerio TIC.

Ver anexo 3, Recursos de contrapartida.

Notas:

- a. El proyecto presentado no podrá ser financiando simultáneamente por otra convocatoria o con recursos de COLCIENCIAS u otras entidades del Estado.
- b. En caso de no reintegro de los dineros acordados contractualmente, COLCIENCIAS efectuará el reporte en el boletín de deudores morosos.

7. CONTENIDO DEL PROYECTO

Los proyectos postulados deberán dar cuenta del proceso de evolución y consolidación del juego de video a partir de la idea, definiendo el grado de desarrollo que se espera alcanzar y las características de dicho nivel a partir del uso de los recursos de la convocatoria.

De acuerdo con lo anterior, cada proyecto deberá incluir una descripción del nivel de desarrollo del mismo en el estado que se encuentre al momento de hacer la postulación -y las evidencias que lo soporten-.

En el proyecto se debe considerar que los juegos de video deberán estar orientados a la promoción de la inclusión de la paz o la no violencia como una opción para la sociedad colombiana y los mismos serán destinados a canales de circulación de índole pública, como los centros educativos beneficiarios del programa Computadores para Educar, tecno-centros, portales, entre otros.

También se deberá incluir la siguiente información:

- **Resumen ejecutivo del proyecto.** No debe ser superior a una página. Deberá presentarse sin errores ortográficos.
- **Muestra del prototipo o del primer nivel del juego,** que podrá entregarse en una URL pública o no listada desde donde se pueda utilizar o descargar el juego o los archivos necesarios para ejecutarlo. Para tal fin se puede valer del portal donde está alojada la convocatoria. El prototipo debe mostrar la mecánica de la interfaz del producto y debe dar una idea de cómo espera verse el producto una vez esté terminado. El lenguaje utilizado para este piloto no necesariamente deberá ser el utilizado para el producto final. Se pueden incluir presentaciones, dibujos, esquemas, planos, imágenes u otros elementos a juicio del participante.
- **Game Design Document.** Documento de presentación donde se describe conceptual, artística, funcional, técnica y económicamente un proyecto. Este documento debe contener todos los elementos que den cuenta del proyecto para poder juzgar su viabilidad y usabilidad; incluyendo el estilo de arte y muestras del concepto artístico.
- **En caso de existir requerimientos técnicos especiales,** y que el juego de video requiera de *software* o equipamiento especial adicional, el participante deberá proporcionar los elementos necesarios para que el panel evaluador o pares evaluadores puedan evaluar el trabajo.

Estos documentos podrán ser adjuntados o diligenciados dentro y/o desde del formulario de inscripción.

8. PROCESO DE EVALUACIÓN

Los proyectos inscritos a nivel nacional dentro de los plazos establecidos para la presente convocatoria y que cumplan con la totalidad de los requisitos mínimos, serán habilitados para iniciar el proceso de evaluación que se realizará en dos fases como se explica a continuación:

8.1. PRIMERA FASE:

Los proyectos habilitados serán evaluados por pares evaluadores o panel de expertos que MINTIC defina para tal fin. Aquellos proyectos que obtengan más de 60 puntos, serán citados vía correo electrónico para realizar la presentación y sustentación del proyecto correspondiente a la segunda fase de evaluación.

8.2. SEGUNDA FASE

Consiste en una sustentación presencial o virtual ante los pares evaluadores o panel de expertos.

Los proyectos citados para la sustentación deberán ceñirse a las siguientes directrices:

- Primera Parte: Los proponentes del proyecto contarán con veinte minutos para la presentación y sustentación del mismo.
- Segunda Parte: Los proponentes responderán preguntas de los pares evaluadores o panel de expertos. Este espacio de preguntas podrá durar hasta treinta (30) minutos.

Notas:

- a. En el evento que los proponentes citados a realizar sustentación y presentación del proyecto se encuentren fuera de Bogotá D.C y decidan acudir de manera presencial, deberán pagar con recursos propios todos los gastos de desplazamiento demás gastos asociados desde su ciudad de origen.
- b. Toda la información proporcionada en los proyectos presentados a esta convocatoria, es de carácter confidencial y no será utilizada para ningún fin diferente a la realización de la evaluación. Los expertos evaluadores estarán cobijados por cláusulas de confidencialidad y de no conflicto de interés.
- c. COLCIENCIAS y MINTIC se reservan el derecho de solicitar información y/o aclaración sobre la documentación presentada en los proyectos, en caso de requerir información o documentación adicional se notificará y concederá un término perentorio para el envío de esta. En el evento en el que la información o documentación solicitada no llegare en el término establecido, el proyecto no continuara en el proceso de evaluación.
- d. El proceso de sustentación de los proyectos se podrá grabar con fines exclusivos de evaluación. Esta autorización se entiende surtida con la inscripción del proyecto en la convocatoria.

9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los proyectos habilitados se someterán a los siguientes criterios de evaluación:

9.1. Criterios para la primera fase:

- **Pertinencia del juego de video.** Evalúa la coherencia entre el grado de innovación del proyecto y el uso creativo de la tecnología, en relación con los objetivos culturales y sociales y con las condiciones de infraestructura del Ecosistema Digital colombiano. Adicionalmente se evaluará cómo el juego promueve la no violencia y los valores alrededor de la convivencia pacífica.
- **Creatividad del juego de video.** Evalúa la idea, la originalidad, la pertinencia del aplicativo, debilidades, amenazas, la historia, el diseño de personajes, el documento de diseño del juego, el diseño de interfaces, la interactividad y recursos multimediales, la escalabilidad (que soporten múltiples plataformas, múltiples usuarios, integraciones con redes sociales) la usabilidad y diseño de interface de usuario.
- **Aspectos Técnicos:** Describe las herramientas utilizadas en el diseño, desarrollo y finalización del juego de video y las plataformas y medios de instalación para el proyecto.

No.	Criterio	Puntaje máximo
1	Pertinencia del Proyecto	35
2	Creatividad	35
5	Aspectos Técnicos	30
Total		100

9.2. Criterios para la segunda fase:

Los pares evaluadores o panel de expertos tendrán en cuenta, durante la sustentación del proyecto, los siguientes:

- **Presupuesto proyecto.** Presenta el detalle de los costos y tiempos de producción y adicionalmente detalla la distribución de los recursos.
- **Plan de producción:** Considera la viabilidad del proyecto y la posibilidad de que el mismo se ejecute dentro del tiempo estipulado, alcanzando los objetivos y metas propuestas. Evalúa las acciones complementarias que se presentan como la realización de pruebas, estrategias comerciales, de mercadeo o migración del contenido a otros medios y/o plataformas, acompañamiento y asesoría durante la instalación, publicación; entre otras, que sugieran que el juego de video tendrá versiones posteriores o que se considera la generación de más contenidos derivados.

No.	Criterios	Puntaje
1.	Presupuesto	15
2.	Plan de producción	15
Total		30

Cada evaluador asignará a cada uno de los criterios de evaluación del numeral 9.2., un número entero entre el 1 y el 4. Una vez asignado el valor por evaluador, el conjunto de evaluadores asignará un valor consensuado.

9.3. Criterios de Desempate

En caso de empate en el puntaje entre uno o más proyectos, entrará a conformar el banco de elegibles, aquel proyecto que presente un mayor puntaje en el criterio de **Presupuesto**. Si aún continúa existiendo empate, se tendrá en cuenta aquel proyecto que presente un mayor puntaje en el criterio de **Plan de Producción**. Si por alguna razón, luego de realizado todo el ejercicio descrito anteriormente, continuaran proyectos empatadas, se realizará un sorteo por balotas, del cual se levantará un acta firmada por los que intervienen en el sorteo.

Para complemento de los criterios de evaluación, remitirse al anexo 4, Descripción de los criterios de evaluación.

10. BANCO DE ELEGIBLES

Los resultados de la convocatoria se publicarán en la página web de COLCIENCIAS y MINTIC-APPS.CO (<http://www.colciencias.gov.co> y <http://www.apps.co>) en las fechas establecidas en el numeral 12. Cronograma.

Los proyectos evaluados en la segunda fase se organizarán en estricto orden descendente de acuerdo a los puntajes asignados por los pares evaluadores. Los proyectos que superen el puntaje mínimo 20 puntos serán seleccionados para hacer parte del banco preliminar de elegibles y se asignarán los recursos hasta su agotamiento en estricto orden descendente.

En caso que uno de los proyectos seleccionados se retire o desista, deberá manifestarlo por escrito y se procederá a asignar recursos al siguiente de acuerdo con el orden descendente de la lista del banco de elegibles

La inclusión de un proyecto en el Banco de Elegibles, NO IMPLICA obligatoriedad ni compromiso alguno de COLCIENCIAS o de MINTIC de asignar recursos, ni genera derecho a recibir apoyos económicos para quienes hayan presentado los proyectos.

La vigencia del banco de elegibles es de un año a partir de su publicación definitiva.

Notas:

- a. Surtida la publicación definitiva del banco de elegibles, los seleccionados para participar en la convocatoria “Cambio de Juego”, suscribirán el respectivo contrato para la entrega del beneficio.
- b. En caso que el equipo seleccionado no suscriba el contrato correspondiente, en el término de ocho días hábiles después de comunicada en forma escrita o electrónica su selección, se entenderá que desiste de su interés por pertenecer al programa y se procederá a seleccionar el siguiente proponente seleccionado en el orden descendente de la lista de elegibles, según la calificación y puntaje obtenido.

11. ACLARACIONES

Una vez publicados los resultados preliminares del banco de elegibles, los interesados podrán presentar solicitudes de aclaraciones y comentarios por un período de tres (3) días hábiles. Por fuera de este término se considera que las reclamaciones son extemporáneas y por tal razón no serán aceptadas.

Las peticiones y reclamaciones se deben presentar **exclusivamente** a través del correo electrónico cambiodejuego@apps.co con el asunto “Convocatoria Apps.co III: Cambio de Juego - 2014”.

12. CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	FECHA LÍMITE
Apertura de la convocatoria	28 de mayo de 2014
Cierre de la convocatoria	19 de junio de 2014
Publicación listado de proyectos que serán evaluados en segunda fase.	2 de julio de 2014
Sustentación presencial o virtual	Del 7 al 10 de julio de 2014
Publicación del banco preliminar de proyectos elegibles	15 julio de 2014
Período de solicitud de aclaraciones del banco preliminar de elegibles	Del 16 de julio hasta las 14:00 horas del 18 de julio de 2014
Respuesta a solicitud de aclaraciones	23 de julio de 2014
Publicación del banco definitivo de proyectos elegibles	29 de julio de 2014

13. PROPIEDAD INTELECTUAL

Se dará aplicación a lo contemplado en el artículo 31 de la Ley 1450 de 2011, el cual establece:

“Artículo 31°, DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN FINANCIADOS CON RECURSOS DEL PRESUPUESTO NACIONAL. En el caso de proyectos de ciencia, tecnología e innovación adelantados con recursos del presupuesto nacional, el Estado, salvo motivos de seguridad y defensa nacional, cederá a las partes del proyecto los derechos de propiedad intelectual que le puedan corresponder, según se establezca en el contrato”.

“Las partes del proyecto definirán entre ellas la titularidad de los derechos de propiedad intelectual derivados de los resultados de la ejecución de los recursos del presupuesto nacional.”

El solicitante o solicitantes mantendrán la titularidad sobre los bienes protegidos por la propiedad intelectual e industrial (PI), tales como inventos, modelos de utilidad, diseños industriales, marcas y obras protegidas por el derecho de autor (ej. software), entre otros, los cuales desarrolle durante su participación en APPS.CO y por lo tanto no estará obligado a divulgar el código fuente, en caso de aplicativos, ni a ceder o licenciar los derechos patrimoniales sobre los bienes de PI que desarrolle en virtud de la presente convocatoria.

El solicitante o solicitantes deberán mencionar a COLCIENCIAS y a MINTIC como instituciones que le apoyan, incluyendo la imagen institucional de COLCIENCIAS de acuerdo con el manual de imagen institucional alojado en <http://www.colciencias.gov.co>, pestaña *Ciudadano* y para el caso de MINTIC y la INICIATIVA APPS.CO en el link: <http://es.scribd.com/doc/207146784/Lineamientos-para-el-uso-de-marca-MinTIC-AppsCo-pdf>.

COLCIENCIAS y MINTIC podrán utilizar el nombre de la empresa o aplicación creada, para difundir el resultado de sus iniciativas en cualquier evento o medio de divulgación.

14. VEEDURÍAS CIUDADANAS

Las veedurías ciudadanas establecidas en la ley 850 de 2003, podrán desarrollar si actividad durante la presente convocatoria, conforme a lo estipulado en dicha normatividad.

15. ANEXOS

- ANEXO No. 1: Antecedentes
- ANEXO No. 2: Carta de presentación
- ANEXO No. 3: Recursos de contrapartida
- ANEXO No. 4: Descripción de los criterios de evaluación

16. ACEPTACIÓN DE TÉRMINOS Y VERACIDAD

Con la inscripción, los interesados aceptan las características, requisitos y condiciones de la presente convocatoria así como lo dispuesto en los presentes términos de referencia para el desarrollo de la misma y para la entrega del beneficio.

De igual forma declaran que la información suministrada es veraz y correspondiente a la realidad. En caso de encontrarse alguna incoherencia e inconsistencia en la información o documentación suministrada, COLCIENCIAS y MINTIC - INICIATIVA APPS.CO podrán en cualquier momento rechazar la postulación o si es del caso declara la pérdida del beneficio, sin perjuicio de las acciones legales correspondientes.

17. MAYOR INFORMACIÓN

DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN – COLCIENCIAS –

En caso de inquietudes o comentarios sobre la presente convocatoria, favor enviar un correo electrónico con el asunto “Convocatoria Apps.co III: Cambio de Juego - 2014” al correo: cambiodejuego@apps.co

PAULA MARCELA ARIAS PULGARÍN
Directora General

Vo.Bo. Director Técnico

Vo.Bo. Secretaría General

CONVOCATORIA APPS.CO III: “CAMBIO DE JUEGO”

ANEXO 1 – ANTECEDENTES

1. ANTECEDENTES JURÍDICOS

COLCIENCIAS, de acuerdo a los objetivos establecidos en la Ley 1286 de 2009, descritos en el artículo 6, numeral 5, se responsabiliza de “5. Propiciar el fortalecimiento de la capacidad científica, tecnológica, de innovación, de competitividad y de emprendimiento, y la formación de investigadores en Colombia”. Adicionalmente, dentro de las funciones de COLCIENCIAS establecidas en el artículo 7, numeral 6, de la misma norma, se tienen: “6. Propiciar las condiciones necesarias para que los desarrollos científicos, tecnológicos e innovadores, se relacionen con los sectores social y productivo, y favorezcan la competitividad, el emprendimiento, el empleo y el mejoramiento de las condiciones de vida de los ciudadanos”.

Conforme al Documento CONPES 3582³ del 27 de Abril de 2009, Política Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación, COLCIENCIAS está comprometido con el fomento de la innovación en los sistemas productivos donde una de las estrategias concebidas para el logro del mismo es fomentar el Emprendimiento Innovador.

Así mismo, el documento CONPES 3659⁴ del 26 de Abril de 2010 establece la política nacional para la promoción de las industrias culturales en el país con el objetivo de aprovechar su potencial competitivo, aumentar su participación en la generación del ingreso y el empleo nacionales y alcanzar elevados niveles de productividad.

El Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones – MINTIC, con base en los principios contenidos en la Ley 1341 de 2009, como son la investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y como una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad contribuye al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social.

Conforme a lo dispuesto en los numerales 3 y 12 del artículo 4°, le corresponde al MINTIC, lo siguiente: “3.- *Promover el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la prestación de servicios que usen Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y la*

³ Documento CONPES 3582, páginas 5 a 8 y 39.

⁴ Documento CONPES 3659, página 3.

masificación del Gobierno en Línea” (...), y “12. Incentivar y promover el desarrollo de la industria de tecnologías de la información y las comunicaciones para contribuir al crecimiento económico, la competitividad, la generación de empleo y las exportaciones.” Además de lo anterior, vale mencionar que el artículo 17 de la misma ley define, entre otros objetivos, los siguientes: “1. Diseñar, formular, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en correspondencia con la Constitución Política y la ley, con el fin de contribuir al desarrollo económico, social y político de la Nación, y elevar el bienestar de los colombianos (...) 3. Impulsar el desarrollo y fortalecimiento del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, promover la investigación e innovación buscando su competitividad y avance tecnológico conforme al entorno nacional e internacional (...)”.

2. ANTECEDENTES TÉCNICOS

COLCIENCIAS y el Fondo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, FONTIC, en virtud del Convenio de Cooperación 498/346-2010 aúnan esfuerzos en la implementación de la Estrategia de Emprendimiento APPS.CO, mediante la cual se busca identificar emprendedores con ideas innovadoras, apoyar en la consolidación de las mismas y contribuir para que sean sostenibles en el tiempo.

Según el análisis publicado por el Observatorio de Competitividad sobre el Reporte Global de Tecnologías de la Información 2012: “...el país todavía sufre de serios problemas que dificultan su capacidad para aprovechar las TIC. Existe un significativo rezago en infraestructura y acceso a contenidos digitales como texto, audiovisual y software, junto con unas condiciones poco favorables para el emprendimiento y la innovación, lo cual se refleja en una baja utilización de las TIC por las empresas”⁵.

En ese contexto, son pertinentes los esfuerzos orientados a incentivar el uso de las TIC en la generación de oportunidades de negocio en este Sector a partir del desarrollo de productos y servicios propios de esta industria, con posibilidades de que los mismos se consoliden en las empresas que conforman las MIPYMES.

Cambio de Juego en su primera versión lanza una categoría para impulsar el desarrollo de videojuegos en el sector de creadores de este tipo de contenidos agrupados en micro, pequeñas y medianas empresas. Así las cosas, se busca la participación activa de estos colectivos formalmente constituidos desde la coproducción para el desarrollo de juegos de

⁵ Dirección de desarrollo empresarial, Observatorio de competitividad – DNP. *Reporte global de Tecnologías de la información. Foro Económico Mundial. Reseña* [en línea]:Abril 2012 [ref. de 15 agosto 2012]...Disponble en World Wide Web:
< <http://www.dnp.gov.co/LinkClick.aspx?fileticket=Ngkxx-U5q1w%3D&tabid=1284>>.



video en diferentes formatos, con enfoque a acciones de y sano esparcimiento dirigidos a un público infantil y adolescente.

Esta labor de acompañamiento liderada por el Ministerio TIC y COLCIENCIAS apunta al trabajo en conjunto con los creadores de contenidos del país. Esto implica el desarrollo de una serie de actividades para la realización y circulación de los productos que vinculan la disposición de recursos económicos, talento humano, capital de conocimiento y capacidad técnica y operativa de dichos creadores, siendo esta una contribución fundamental que resulta necesaria y complementaria en relación con los aportes económicos y técnicos que el Ministerio TIC y COLCIENCIAS destinan a la convocatoria *Cambio de Juego* 2014.

De acuerdo con lo anterior, los proyectos seleccionados como beneficiarios en “*Cambio de Juego*” se destinarán por la pertinencia y calidad de las propuestas desde una perspectiva social que resalte y promueva acciones de paz para la consecución de los objetivos mediante el entretenimiento, que se enmarquen entre las siguientes líneas estratégicas: el fomento de la paz, la equidad, el trabajo en equipo, la construcción colaborativa, el desarrollo de acciones de no violencia, la participación de públicos infantiles y juveniles y demás grupos demográficos, la expresión de la diversidad cultural del país y la apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones; como contexto principal la promoción de acciones de paz, entornos de no violencia y el sano esparcimiento.

El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y COLCIENCIAS confían en que el desarrollo de productos comunicativos acordes con los términos que establece esta convocatoria brinda a las industrias creativas y culturales la oportunidad de trabajar en la construcción de elementos discursivos, técnicos, creativos y narrativos que contemplarán objetos de sentido sociales, culturales y pacíficos.



CONVOCATORIA APPS.CO III: “CAMBIO DE JUEGO”

ANEXO 2 - CARTA DE PRESENTACIÓN

CARTA DE PRESENTACIÓN DEL BENEFICIARIO

(Ciudad), (día en #) de (mes) de 2014

Señores

COLCIENCIAS - MINTIC

El suscrito, Nombre completo del representante legal (para persona jurídica), y/o Nombre completo del líder del equipo (para equipos de personas naturales), identificado como aparece al pie de mi firma actuando en nombre y representación propia (para equipos de personas naturales) y/o en calidad de representante legal (para persona jurídica) de (nombre de la empresa/entidad sin ánimo de lucro/institución), aceptados en la convocatoria No. _____ en particular, nos obligamos y certificamos lo siguiente:

1. Que en el caso de resultar elegible se cuenta con la capacidad de obligarse.
2. Que se cumplirá con lo establecido en los términos de la convocatoria,.
3. Que (yo/la empresa/institución/entidad) no (se encuentra/me encuentro) incurso(a) en régimen de inhabilidades e incompatibilidades de acuerdo con la Ley.
4. Que se aportarán los valores de contrapartida de acuerdo lo establecido en el numeral 6 de los términos de referencia.
5. Que en el caso de tener contratos vigentes y/o en liquidación con COLCIENCIAS y MINTIC-INICIATIVA APPS.CO se ha cumplido con las obligaciones contractuales derivadas de la ejecución.

A través de la firma de la presente carta, declaro y acepto las obligaciones y compromisos que se deriven en caso de ser seleccionado, así como certifico bajo la gravedad de juramento la veracidad de la información registrada para la postulación con base en los requerimientos contenidos en los términos de referencia de la Convocatoria No. _____ que COLCIENCIAS y MINTIC han proporcionado.

Cordialmente,

Firma

C.C.

NOTA: Esta carta debe ser suscrita el líder del equipo emprendedor para el caso de personas naturales. Para el caso de persona jurídica, esta carta deberá ser suscrita por el Representante Legal.



CONVOCATORIA APPS.CO III: “CAMBIO DE JUEGO”
ANEXO 3 – RECURSOS DE CONTRAPARTIDA

PRESUPUESTO - Nombre del Proyecto									
Concepto	No.	Nombre ítem	Descripción	Unidad	Valor unitario	Cantidad	Valor total	Aporte Colciencias - MinTic	Aporte propio
Sub total									
Subtotal									
Sub total								-	
Sub total									
							TOTAL	Colciencias - MinTic	

Representante legal y/o Líder del equipo _____
 Firma y Cédula _____

Contador _____
 Firma y Cédula _____
 No. TP _____

Nota: Para el caso de equipo emprendedor (personas naturales) no será necesaria la firma de contador.

CONVOCATORIA APPS.CO III: “CAMBIO DE JUEGO”

ANEXO 4 – DESCRIPCIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN – PRIMERA FASE

Durante la primera fase de la evaluación, el evaluador asignará al proyecto un puntaje entero entre 0 y 20, por cada uno de los criterios con base en los lineamientos que se describen más adelante. Dicho puntaje a asignar se multiplicará por el peso relativo correspondiente y el resultado se sumará con los demás subcriterios en cada caso. Esta sumatoria corresponderá al puntaje a obtener por cada criterio.

1.1 PERTINENCIA DEL PROYECTO

Subcriterio:

1.1.1 Público objetivo: será calificado por el evaluador para cada uno de los proyectos presentados:

	LINEAMIENTO DE EVALUACION DEL CRITERIO	PUNTAJE A ASIGNAR
PERTINENCIA	Básicos: El proyecto considera un público destinatario del juego de video.	6
	Promedio: Hay un enfoque claro de público final segmentado y claramente identificado que se vincula al proyecto.	14
	Buenos: El proyecto fue concebido para un público objetivo particular se presentan acciones, estrategias y/o contenidos que permiten su tipificación clara, para lograr una aceptación y apropiación.	20
Peso Relativo	100%	

Este resultado representa el 100% del total del criterio.

1.2 CREATIVIDAD:

Subcriterios:

- 1.2.1 **Originalidad:** Este resultado lo medirá el evaluador de acuerdo a la historia, la mecánica, el universo y los elementos creativos y narrativos del proyecto de juego de video presentado. Los puntajes se darán por el promedio de las calificaciones siendo el valor para:

	LINEAMIENTO DE EVALUACION DEL CRITERIO	PUNTAJE A ASIGNAR
RESULTADOS	El proyecto es tiene una versión anterior y/o hay versiones similares en el mercado.	6
	El proyecto incluye el mejoramiento de una idea anteriormente planteada y adaptada a la convocatoria actual.	14
	El proyecto es una idea original diseñada para las características de esta convocatoria.	20
Peso Relativo	70%	

La sumatoria de los puntos obtenidos por cada integrante del equipo, será promediada y redondeada al entero más cercano. Este resultado representa el 50% del total del criterio.

- 1.2.2 **Presentación:** Este resultado lo medirá el evaluador basado en la forma, diseño y estilo del juego de video propuesto, calificación dada a cada proyecto presentado con los siguientes criterios:

	LINEAMIENTO DE EVALUACION DEL CRITERIO	PUNTAJE A ASIGNAR
RESULTADOS	Básicos: La presentación del proyecto es coherente.	4
	Promedio: El proyecto se presenta acompañado de soportes que validan y/o complementan el proyecto.	12
	Buenos: La presentación del proyecto es original y sustenta coherentemente los aspectos de la misma; ofrece una visión clara de sus ideas y metas.	20
Peso Relativo	30%	

La sumatoria de los puntos obtenidos por cada proyecto presentado, serán promediados y redondeados al entero más cercano. Este resultado representa el 30% del total del criterio.

1.3 ASPECTOS TÉCNICOS:

Subcriterios:

1.3.1 Software y programación: Describe las herramientas utilizadas en el diseño, desarrollo y finalización del juego de video.

	LINEAMIENTO DE EVALUACION DEL CRITERIO	PUNTAJE A ASIGNAR
SOFTWARE Y PROGRAMACIÓN	El software a utilizar para el desarrollo del proyecto no es el más recomendado o presenta restricciones técnicas para las metas y objetivos trazados en el proyecto.	4
	El software a utilizar es pertinente al proyecto y permite su ejecución óptima.	12
	El software a utilizar es lo suficientemente amplio que permita el desarrollo de más niveles o la implementación de módulos adicionales, o mejoramiento de mecánicas dentro del juego.	20
Peso Relativo	50%	

1.3.2 Plataformas y medios de instalación: Describe las plataformas y medios de instalación para el proyecto.

	LINEAMIENTO DE EVALUACION DEL CRITERIO	PUNTAJE A ASIGNAR
PLATAFORMAS Y MEDIOS DE INSTALACIÓN	El proyecto contempla una plataforma o medio para instalar el juego de video.	6
	El proyecto contempla dos plataformas o medios para instalar el juego de video.	12
	El proyecto contempla tres o más plataformas o medios para instalar el juego de video.	20
Peso Relativo	50%	

2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN – SEGUNDA ETAPA

Durante la segunda fase de la evaluación, el evaluador asignará al proyecto un puntaje entero entre 0 y 10, por cada uno de los criterios con base en los lineamientos que se describen más adelante. Dicho puntaje a asignar se multiplicará por el peso relativo correspondiente y el resultado se sumará con los demás subcriterios en cada caso. Esta sumatoria corresponderá al puntaje a obtener por cada criterio.

2.1 Presupuesto

Subcriterios:

2.1.1 Costos de producción: Se presenta una relación de las horas de trabajo de acuerdo a los roles vinculados y las tareas a desarrollarse dentro del proyecto, que permitan sustentar el costo de desarrollo.

	LINEAMIENTO DE EVALUACION DEL CRITERIO	PUNTAJE A ASIGNAR
COSTOS DE PRODUCCIÓN	Excede los recursos contemplados dentro de la convocatoria y no presenta una fuente de ingreso adicional que permita la ejecución inmediata del proyecto.	0
	Excede los recursos contemplados dentro de la convocatoria y presenta una fuente de ingreso adicional que permita la ejecución inmediata del proyecto.	16
	Se encuentra dentro de los recursos destinados dentro de la convocatoria.	20
Peso Relativo	50%	

2.1.2 Distribución de los recursos: El modo en que se asignarán los recursos a recibir.

	LINEAMIENTO DE EVALUACION DEL CRITERIO	PUNTAJE A ASIGNAR
DISTRIBUCIÓN DE LOS RECURSOS	El proyecto presenta una distribución de recursos que requiere ajustes o sustentaciones.	4
	El proyecto presenta una distribución de recursos coherente.	16
	El proyecto presenta una distribución de recursos apropiada y/o optimizada para las fases y labores a desarrollar durante la ejecución del proyecto.	20
Peso Relativo	50%	

2.3 Plan de producción:

Subcriterios:

2.3.1 Viabilidad: Determina si el proyecto se ejecutará dentro del tiempo estipulado y alcanzará los objetivos y metas propuestas.

	LINEAMIENTO DE EVALUACION DEL CRITERIO	PUNTAJE A ASIGNAR
VIABILIDAD	El proyecto plantea actividades fuera del calendario de la convocatoria	0
	El proyecto plantea actividades dentro del marco de la convocatoria.	16
	El proyecto plantea finalizar las actividades de desarrollo en un tiempo inferior a la convocatoria.	20
Peso Relativo	70%	

2.3.2 Acciones complementarias: Define las acciones de pruebas, comerciales, de mercadeo o migración del contenido a otros medios y/o plataformas, acompañamiento y asesoría durante la instalación, publicación; entre otras, que sugieran que el juego de video tendrá versiones posteriores o que se considera la generación de más contenidos derivados.

	LINEAMIENTO DE EVALUACION DEL CRITERIO	PUNTAJE A ASIGNAR
ACCIONES COMPLEMENTARIAS	El proyecto no presenta acciones complementarias	4
	El proyecto presenta al menos una acción complementaria	10
	El proyecto presenta dos o más acciones complementarias	20
Ponderación	30%	