



CONVOCATORIA

PROYECTO INTEGRADO DE FORTALECIMIENTO Y REACTIVACIÓN DEL SECTOR

NARRATIVAS DIGITALES

LABORATORIOS DE CREACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN EN NUEVOS MEDIOS

El Ministerio de Cultura y el **British Council** han aunado esfuerzos humanos, administrativos, académicos, técnicos y financieros para llevar a cabo una estrategia integrada del fortalecimiento de los procesos de comunicación, creación y cultura en los territorios y de las capacidades para los procesos de producción y creación de contenidos en el entorno mediático y digital con enfoque poblacional, a partir de procesos de formación, creación, investigación y circulación.

PRESENTACIÓN

Como estrategia para hacer frente a las afectaciones culturales y sociales ocasionadas por el Covid 19, y como estrategia de dinamización económica, el Ministerio de Cultura potenciará los mecanismos existentes para la cofinanciación de bienes y servicios culturales en sus diferentes etapas (creación, producción, distribución/circulación/difusión y consumo/disfrute). En este marco, el Ministerio y el British Council trabajarán para promover y estimular la participación de distintos actores sociales y culturales en los territorios, de tal manera que se fomente la participación de los creadores de contenidos en la producción, formación y circulación de contenidos sonoros, audiovisuales y multimediales, que contribuyan a la construcción de una Colombia creativa, diversa, pluralista e incluyente vinculando a los procesos de comunicación comunitarios, étnicos, participativos e incluyentes y de las iniciativas que involucran creación, cultura y comunicación en el territorio nacional.

De acuerdo con lo anterior, en este convenio de cooperación se apoyarán acciones que le apunten a la reactivación del sector dada la crisis derivada de la emergencia sanitaria por el Covid-19, desde la cualificación en los temas de competencias digitales y de trabajo en red, y la reactivación de la actividad productiva y de generación de ingresos de los diversos agentes del ecosistema en los territorios a través de proyectos de producción de contenidos.

Cultura Digital y Medios Interactivos: este componente busca fortalecer los procesos de circulación, formación, creación y pensamiento alrededor de la cultura digital, los medios



interactivos, inmersivos y digitales a partir de procesos colaborativos y colectivos que deriven en un entendimiento de las nuevas lógicas de narración en el ecosistema digital y el fortalecimiento del sector de creadores, productores e investigadores alrededor de estos ejes temáticos.

Los laboratorios de experimentación y creación en nuevos medios son una iniciativa conjunta del **Ministerio de Cultura y el British Council**, parte del componente Cultura Digital y Medios Interactivos del convenio 4038 del 2021, en donde se busca generar dos espacios de 20 horas de duración para la capacitación en Desarrollo y Creación de Videojuegos y en Narrativas inmersivas (VR y video 360), esto con el fin de potencializar la creación de prototipos que sean semillas de desarrollo en medios digitales para las diferentes regiones del país, en un contexto donde la industria tanto de los videojuegos como de las narrativas inmersivas necesitan de más actores significativos que entren a potencializar la creación, distribución y divulgación de contenidos para estas plataformas. Esta iniciativa busca reconocer el talento colombiano para el desarrollo de historias en nuevos medios y ayudar en su consolidación para el inicio de procesos de creación en industrias emergentes.

Convocatorias dirigidas a:

- 50 personas participantes por laboratorio.
- **Cobertura:** nacional y se priorizan participantes de las regiones Caribe continental e insular de San Andrés y Providencia; Pacífico y municipios sobre el Río Magdalena.
- **Modalidad: virtual.**
- Horarios: 4 horas semanales cada laboratorio.
- Duración: 5 semanas cada laboratorio.

LABORATORIO DE DESARROLLO Y CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS.

El laboratorio en desarrollo y creación de videojuegos es un espacio para la consolidación de ideas, que le permitan a los asistentes llegar con un proyecto en una etapa temprana y, a través de un trabajo teórico-práctico y colaborativo, se logre el desarrollo de esa idea hasta la realización de un prototipo funcional. Un espacio para la experimentación guiada, con miras a fortalecer herramientas en los asistentes para su proyección como futuros desarrolladores de videojuegos.



Objetivo:

Fortalecer la concepción teórico-práctica del proceso de creación alrededor de un prototipo de videojuego, a partir de procesos colaborativos y colectivos que deriven en la ejecución de un proyecto desde su concepción hasta su testeo y mejoramiento.

Tutores: Margarita Torres (Cocodrilo Dog Games), Iván Álvarez (Timba Games) y Mariana Botero (Criterion Games - Electronic Arts)

Temáticas a trabajar

Componente general:

- Estructuración del relato y el guión en el videojuego
- Mecánicas de juego
- Diseño de niveles
- Diseño de experiencia e interfaz de usuario
- Prototipado de un videojuego
- Conexión de los videojuegos con otros sectores y áreas recreativas, expresivas y funcionales.
- Flujo de trabajo en un proyecto de videojuego
- Equipo de trabajo, roles y actividades
- Administración de un proyecto de videojuego
- Distribución y comercialización del videojuego

Componente técnico:

- Funcionamiento del motor gráfico (Unity)
- Uso de recursos 2D y 3D
- Ensamble de recursos gráficos y sonoros
- Programación de acciones y propiedades
- Iluminación y cámaras
- Testeo y mejoramiento
- Empaquetado y exportado

Componente sonoro:

- Nociones básicas de diseño sonoro
- Grabación y edición de audio
- Implementación de audio dinámico para videojuegos



LABORATORIO NARRATIVAS INMERSIVAS (REALIDAD VIRTUAL Y VIDEO 360)

El laboratorio de Narrativas Inmersivas es una oportunidad para el encuentro de creadores, realizadores y productores audiovisuales que han estado explorando el mundo de la realidad virtual y el video en 360 grados, bajo un proceso de capacitación teórico-práctica que permite el fortalecimiento de herramientas para el desarrollo de proyectos envolventes desde lo visual, lo sonoro, lo narrativo y experiencial.

Objetivo:

Fortalecer la concepción teórico-práctica del proceso de creación alrededor de un prototipo de narrativa inmersiva, sea en realidad virtual (VR) o en video 360, a partir de procesos colaborativos y colectivos que deriven en la ejecución de un proyecto desde su concepción a su testeo y mejoramiento.

Tutores: Juan Manuel Escobar (Aroa Studio), Manuel Betancourt (Indie Level Studio), Daniel Vásquez (Clap Studios).

Temáticas a trabajar

Componente general:

- Contexto de las narrativas inmersivas: Dispositivos y experiencia
- Nuevos formatos y estructura del relato inmersivo
- Narrativa audiovisual y guión para productos inmersivos
- Tendencias y nuevos desarrollos
- Distribución y exhibición de un producto inmersivo

Componente técnico Video 360:

- Contexto del sector audiovisual y de las posibilidades en video 360.
- Captura de video 360
- Edición y stich
- Exportado y uso en múltiples plataformas

Componente técnico VR:

- Arquitectura para desarrollo en plataformas VR (Reglas y Tips de programación)
- UI/UX



- Optimización y manejo de escala
- Protocolo de pruebas
- Desarrollo orientado a Móviles

Componente sonoro:

- Inmersión en la narrativa sonora
- Sonido 3D y 360°

¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?

Personas naturales, habitantes del territorio nacional colombiano, mayores de edad, usuarios activos y/o productores de contenidos culturales digitales con al menos un año de experiencia en creación de contenido, informática, o manejo de medios digitales, interesados en proyectos narrativos, artísticos o de servicios, que tengan al menos un proyecto en estado de desarrollo, con potencial de convertirse en un prototipo, o un piloto/prototipo en etapa temprana de desarrollo, y que manifiesten interés por adquirir herramientas en el desarrollo de videojuegos y narrativas inmersivas (VR y video 360) desde lo técnico y lo conceptual.

Asimismo, invitamos a participar a jóvenes comunicadores, realizadores/as de contenidos, creadores y gestores digitales pertenecientes a comunidades étnicas (indígenas, afrocolombianas, negras, palenqueras, raizales y ROM), mujeres, comunidades LGBTI, y a organizaciones campesinas que desarrollen procesos de comunicación y creación de contenidos digitales en sus territorios. Se priorizará la participación de aquellos participantes que residan en las regiones del Pacífico, Caribe, San Andres y Providencia y Rio Magdalena, del territorio colombiano.

Cronograma de la convocatoria:

CRONOGRAMA	
Apertura de la convocatoria	17 de septiembre de 2021
Cierre de la convocatoria	03 de octubre de 2021 <i>hasta las 11:59 p.m</i>
Evaluación y selección de participantes	04 - 15 de octubre de 2021
Notificación a seleccionados	Hasta el 16 de octubre de 2021
Inicio y duración del proceso de Formación	Entre el 18 de octubre y el 25 de noviembre de 2021



Fechas de formación e intensidad horaria:

Los laboratorios se llevarán a cabo entre el **18 de octubre de 2021 e irán hasta el 25 de noviembre de 2021**. Los participantes cursarán **20 horas** con los tutores distribuidas así:

Días	Horarios
18 de octubre al 25 de noviembre de 2021 (5 semanas)	Miércoles y Jueves de 2:00 p.m. a 4:00 p.m

Cupos disponibles para el proceso de formación:

Total participantes que serán seleccionados	100
1. Laboratorio de Videojuegos	50
2. Laboratorio VR - Video 360	50

Durante la ejecución de los laboratorios se conformarán equipos de trabajo para la selección y desarrollo de **mínimo 8 proyectos piloto o prototipos** de forma colaborativa, estos procesos de selección se realizarán por iniciativa de los participantes, acompañados por los tutores de cada laboratorio, tanto en el Laboratorio de Narrativas inmersivas como en el Laboratorio de creación de Videojuegos los equipos que se conformen tienen flexibilidad en la cantidad de miembros, pueden ser proyectos de desarrollo individual o grupal, el proceso de trabajo colaborativo contará con una identificación previa de roles que cada participante sugerirá según su perfil, y que será puesto socializado por el equipo de tutores y participantes durante la jornada inicial de apertura de cada laboratorio. Al final del proceso los prototipos deben contar con material en video, afiche de presentación e imágenes o fotografías del detrás de cámaras, que cumplan la función de documentación.



Para este proceso definiremos prototipo como una muestra de la interfaz de usuario funcional, en donde se puedan validar una o más mecánicas, implementaciones tecnológicas, narrativas y funcionalidades del proyecto, con el fin de poder testear y sacar conclusiones para un futuro proceso de mejoramiento; este prototipo debe estar exportado para su fácil navegación y tener anexo los archivos editables para la verificación del proceso de creación. Todos los derechos de autor del prototipo estarán ligados a los y las creadoras del mismo, sin embargo los creadores deberán conceder autorizaciones de uso al British Council y Ministerio de Cultura de los prototipos para usos comunicacionales y de promoción de los laboratorios y sus resultados en la plataformas web y redes sociales de estas organizaciones.

Criterios de selección:

De acuerdo con los requisitos de elegibilidad, se tendrán en cuenta los siguientes criterios de selección:

- Ser colombiano mayor de edad entre 18 y 32 años
- Residir de manera permanente en el departamento en el territorio en el que desarrolla su proceso
- **Experiencia:** 12 meses en creación de contenido para medios digitales, programación para plataformas web, motores gráficos para videojuegos o realidad virtual, administración de proyectos, producción audiovisual y/o de convergencia de medios, estrategias para redes sociales, entre otros procesos de comunicación y cultura digital.
- **Objetivo del proyecto:** 25/100. Se valora la finalidad del proyecto en relación con el contexto regional y el público objetivo.
- **Público objetivo:** 15/100. Este criterio evalúa si el proyecto identifica el contexto de su público objetivo en la región y en el territorio nacional.
- **Justificación del proyecto:** 25/100. Se valoran las razones y el valor cultural que el proyecto tiene en el contexto regional y la articulación entre el objetivo, la temática y el formato.
- **Pertinencia del proyecto:** 25/100. Este criterio tiene en cuenta la generación de valor del proyecto a las industrias creativas y culturales de la región y el país en clave de comunicación comunitaria y enfoque diferencial, territorial y poblacional.
- Se darán 5 puntos adicionales a postulantes mujeres con el objetivo de promover la **paridad de género** del proyecto: 5/100
- Se darán 5 puntos adicionales al postulante que pertenezca a comunidades NARP, Indígena, Rrom y Campesino: 5/100



Términos y condiciones:

- Las fechas, horarios y lugares de las formaciones serán comunicadas oportunamente a los participantes, junto con las modificaciones a las que haya lugar por fuerza mayor.
- Los participantes beneficiados obtendrán una certificación por parte del Ministerio de Cultura y British Council al cumplir con un mínimo del 70% de la asistencia al proceso de formación 2021.
- Las grabaciones de las sesiones virtuales estarán disponibles para ser consultadas por un tiempo limitado para aquellos que, por alguna razón justificada previamente, no pudiesen asistir a alguna de ellas o quisieran consultarlas. Los detalles de acceso serán comunicados de manera oficial y oportuna.
- En caso de cancelación, deserción o impedimento que por motivos de fuerza mayor le impida a alguno de los participantes seleccionados iniciar el programa de formación, se buscará una sustitución antes del inicio del mismo y entre alguno de los perfiles inscritos que cumpla con los criterios de selección.
- En general los participantes que resulten beneficiados deberán apartar en sus agendas, el tiempo necesario para cumplir con los compromisos de cada sesión y los objetivos del laboratorio.
- Toda información relevante será comunicada de manera oficial y oportuna por los distintos canales de las entidades involucradas en el programa de formación.
- Toda información suministrada por los inscritos se presume como verdadera. La información que no corresponda a la realidad puede ser objeto de descalificación para ser tenido en cuenta dentro del proceso de formación.
- Los y las creadoras deberán conceder autorizaciones de uso al British Council y Ministerio de Cultura de los prototipos para usos comunicacionales y de promoción de los laboratorios y sus resultados en la plataformas web y redes sociales de estas organizaciones.



Requisitos Técnicos generales para la formación virtual:

- Los participantes deben contar con un computador con requerimientos técnicos básicos para el uso de herramientas ofimáticas.
- Contar con acceso a internet de la mejor calidad posible durante todo el proceso de formación, con el fin de favorecer el desarrollo adecuado de las sesiones.
- Las personas seleccionadas para participar en la formación virtual deberán contar con la plataforma de videoconferencias que se le indique en su momento, instalada y preferiblemente para ser usada desde un computador de escritorio.
- Los organizadores de los laboratorios garantizarán los espacios, ayudas didácticas y audiovisuales, las plataformas virtuales de los encuentros y formación que se requieran para el desarrollo de estas actividades, así como el apoyo, diseño y producción de material pedagógico para las sesiones de trabajo.

Formulario de inscripción: <https://bit.ly/NarrativasDigitales2021>