

Comité Operativo No. 13- Convenio Interadministrativo No. 1409-2025
Fondo Único de Tecnologías de la Información y la Corporación Colombia Crea
Talento

ACTA No. 13

Fecha: 22 de octubre de 2025

Lugar: Asincrónico - correo electrónico

ASISTENTES A LA REUNIÓN	
DELEGADOS AL COMITÉ	
NOMBRE	CARGO
Oscar Medina Sánchez	Subdirector Corporativo Cocrea
Paola Vives Baquero	Secretaria Técnica Coordinadora Proyectos de Interés Común (PIC) y supervisora CoCrea
Andrés Enrique Galindo Bernal	Subdirector de Industria de TI Supervisor MinTIC
Paola Andrea Rivera Ordoñez	Profesional Especializado Delegada Despacho del Viceministerio de Transformación Digital
INVITADOS AL COMITÉ	
Yaneth Montoya García	Profesional Especializado Subdirección de Industria de TI - MinTIC
Jana Maria Pimiento Murillo	Contratista Subdirección de Industria de TI - MinTIC
Ricardo Buitrago	Contratista CoCrea Profesional administrativo y financiero

ORDEN DEL DÍA:

1. Verificación del quórum
2. Aprobación del orden del día
3. Aprobación de los planes de trabajo de la Línea 1 de Asistencia Técnica para el desarrollo de contenidos digitales

4. Propositiones y varios

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

De conformidad con las facultades otorgadas mediante las cláusulas novena y décima del Convenio Interadministrativo No. 1409-2025, suscrito entre el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y la Corporación Colombia Crea Talento – CoCrea, se convocó al Comité Operativo No.13 del Convenio, el cual se llevó a cabo de manera virtual asincrónica el 22 de octubre de 2025, entre las 10:30 a.m. y las 12:30 p.m., a través del correo electrónico. Posteriormente la sesión fue ampliada hasta las 2:30 p.m.

1. Verificación del quórum

Los delegados del comité confirmaron asistencia para la conformación del quórum deliberatorio y decisorio, en los términos previstos en la cláusula novena del Convenio Interadministrativo No. 1409-2025.

2. Aprobación del orden del día

Los delegados del Comité aprobaron el orden del día presentado para la sesión.

3. Aprobación de los planes de trabajo de la Línea 1 de Asistencia Técnica para el desarrollo de contenidos digitales

De conformidad con lo establecido en el *Anexo Técnico* del Convenio Interadministrativo No. 1409-2025, suscrito entre el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – FUTIC y la Corporación Colombia Crea Talento – CoCrea, el Comité Operativo tiene la responsabilidad de revisar y aprobar el Plan de Asistencia Técnica correspondiente a la Línea 1, así como sus planes derivados.

Para dicho fin, se presentó el Plan de Asistencia Técnica – Línea 1 del programa Crea Digital 2025, el cual detalla la metodología, estructura y estrategias de acompañamiento a los 18 proyectos beneficiarios de la convocatoria Crea Digital 2025, definiendo los componentes técnicos, pedagógicos y operativos que orientan su implementación. De igual forma se presentaron los planes de asistencia técnica derivados para cada proyecto.

PLAN DE ASISTENCIA TÉCNICA

Los miembros del Comité Operativo aprobaron los planes de trabajo presentados.

4. Propositiones y varios

No se presentaron proposiciones ni varios.

Se da por terminada la sesión siendo las 14:00 p.m.

Documentos anexos:

- Plan de asistencia Técnica.
- Planes de trabajo de los 18 beneficiarios

Se deja constancia de la aprobación por parte de los miembros del comité a través de correo electrónico, el miércoles 22 de octubre de 2025, donde manifiestan lo siguiente:

Óscar Medina Sánchez:

“Estimados integrantes del Comité me permito referirme a los puntos del orden del día, en los siguientes términos:

1. Verificación del quórum: Confirmando asistencia
2. Aprobación del orden del día: Apruebo el orden del día propuesto
3. Aprobación de los planes de trabajo de la Línea 1 de Asistencia Técnica para el desarrollo de contenidos digitales: Apruebo el Plan de Asistencia Técnica – Línea 1 del programa Crea Digital 2025, y los planes de trabajo de los 18 proyectos beneficiarios de la convocatoria Crea Digital 2025
4. Propositiones y varios: No tengo proposiciones ni varios”

Paola Vives:

“Estimados Miembros del Comité Operativo,

En el marco de la sesión me permito dar alcance para confirmar el orden del día:

1. Verificación del quórum
2. Aprobación del orden del día
3. Aprobación de los planes de trabajo de la Línea 1 de Asistencia Técnica para el desarrollo de contenidos digitales
4. Propositiones y varios: No tengo proposiciones ni varios”

Paola Rivera:

“Buenas tardes,

En calidad de miembro del comité y luego de haber revisado el contenido enviado, me permito pronunciarme en los siguientes términos:

1. Verificación del quórum: Confirmando asistencia.
2. Aprobación del orden del día: Apruebo el orden del día.
3. Aprobación de los planes de trabajo de la Línea 1 de Asistencia Técnica para el desarrollo de contenidos digitales: Apruebo los Planes de trabajo de los 18 beneficiarios, así como el documento Plan de Asistencia Técnica, que incorpora el Plan de Acompañamiento Técnico.
4. Propositiones y varios: No tengo propositiones ni varios.”

Andrés Galindo:

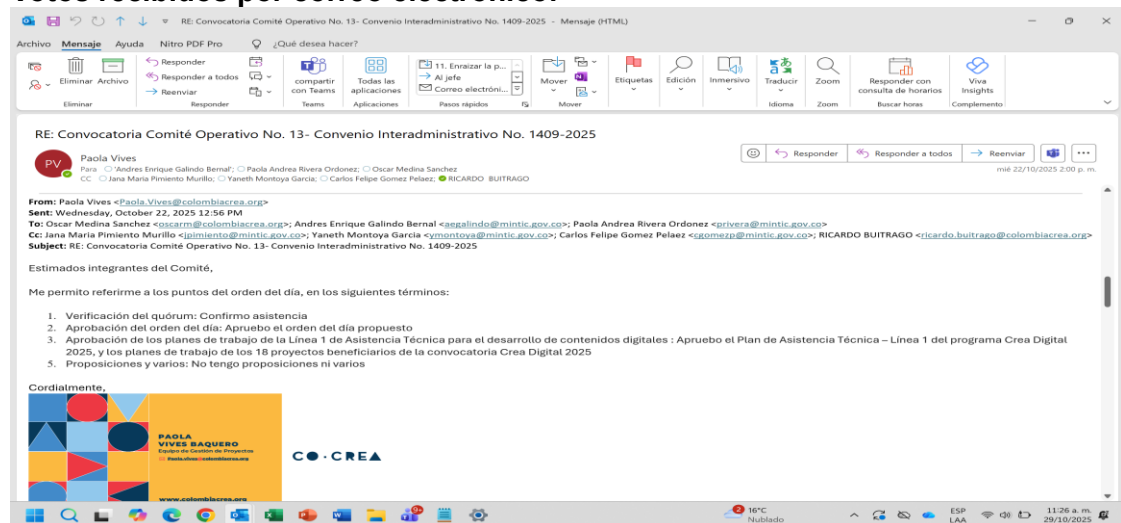
“Buenas tardes,

En calidad de miembro del Comité y tras revisar el contenido remitido, me permito manifestar mi voto en los siguientes términos:

1. Verificación del quórum: confirmo mi asistencia.
2. Aprobación del orden del día: apruebo el orden del día.
3. Aprobación de los planes de trabajo de la Línea 1 – Asistencia Técnica para el desarrollo de contenidos digitales: apruebo los planes de trabajo de los 18 beneficiarios, así como del documento Plan de Asistencia Técnica, que incluye el Plan de Acompañamiento Técnico.
4. Propositiones y varios: no tengo propositiones ni varios.”

Andrés Enrique Galindo Bernal Subdirector de Industria de TI Dirección de Economía Digital del Ministerio Supervisor MinTIC	
Paola Andrea Rivera Ordoñez Profesional Especializado Delegada Despacho del Viceministerio de Transformación Digital	
Oscar Medina Sánchez Subdirector Corporativo Cocrea	
Paola Vives Baquero Secretaria Técnica Coordinadora Proyectos de Interés Común (PIC) y supervisora CoCrea	

Votos recibidos por correo electrónico:



Convocatoria Comité Operativo No. 13- Convenio Interadministrativo No. 1409-2025

Resumir

Oscar Medina Sanchez

Para: Paola Vives; Andres Enrique Galindo Bernal <agalindo@mintic.gov.co>; **y 1 más**
CC: Jana Maria Pimiento Murillo <jpimiento@mintic.gov.co>; Yaneth Montoya Garcia <ymontoya@mintic.gov.co>; **y 2 más**

Estimados integrantes del Comité me permito referirme a los puntos del orden del día, en los siguientes términos:

1. Verificación del quórum: Confirmando asistencia
2. Aprobación del orden del día: Apruebo el orden del día propuesto
3. Aprobación de los planes de trabajo de la Línea 1 de Asistencia Técnica para el desarrollo de contenidos digitales : Apruebo el Plan de Asistencia Técnica – Línea 1 del programa Crea Digital 2025, y los planes de trabajo de los 18 proyectos beneficiarios de la convocatoria Crea Digital 2025
5. Proposiciones y varios: No tengo proposiciones ni varios

cordial saludo



CO-CREA

Convocatoria Comité Operativo No. 13- Convenio Interadministrativo No. 1409-2025

[Resumir](#)

P

Paola Andrea Rivera Ordonez <privera@mintic.gov.co>

👤 ↶ ↷ ↲ ↳ 📄 ⋮

Para: 🟢 Paola Vives; 🟡 Oscar Medina Sanchez; Andres Enrique Galindo Bernal <aegalindo@mintic.gov.co>

Mié 22/10/2025 13:27

CC: Jana Maria Pimiento Murillo <jpimiento@mintic.gov.co>; Yaneth Montoya Garcia <ymontoya@mintic.gov.co>; **y 2 más**

Buenas tardes,

En calidad de miembro del comité y luego de haber revisado el contenido enviado, me permito pronunciarme en los siguientes términos:

1. Verificación del quórum: Confirmando asistencia.
2. Aprobación del orden del día: Apruebo el orden del día.
3. Aprobación de los planes de trabajo de la Línea 1 de Asistencia Técnica para el desarrollo de contenidos digitales: Apruebo los Planes de trabajo de los 18 beneficiarios, así como el documento Plan de Asistencia Técnica, que incorpora el Plan de Acompañamiento Técnico.
5. Propositiones y varios: No tengo propositiones ni varios.

Cordialmente,



Procurador Especializado
Gobierno de la Nación
Paola Rivera Ordonez
privera@mintic.gov.co
Teléfono: (57) 601 3443460
Edificio Murillo Toro - Cra. 8a entre calles 12a y 13a
www.mintic.gov.co

⋮

Convocatoria Comité Operativo No. 13- Convenio Interadministrativo No. 1409-2025

[Resumir](#)

A

Andres Enrique Galindo Bernal <aegalindo@mintic.gov.co>

👤 ↶ ↷ ↲ ↳ 📄 ⋮

Para: Paola Andrea Rivera Ordonez <privera@mintic.gov.co>; 🟢 Paola Vives; 🟡 Oscar Medina Sanchez

Mié 22/10/2025 13:57

CC: Jana Maria Pimiento Murillo <jpimiento@mintic.gov.co>; Yaneth Montoya Garcia <ymontoya@mintic.gov.co>; **y 2 más**

Buenas tardes,

En calidad de miembro del Comité y tras revisar el contenido remitido, me permito manifestar mi voto en los siguientes términos:

1. Verificación del quórum: confirmo mi asistencia.
2. Aprobación del orden del día: apruebo el orden del día.
3. Aprobación de los planes de trabajo de la Línea 1 – Asistencia Técnica para el desarrollo de contenidos digitales: apruebo los planes de trabajo de los 18 beneficiarios, así como del documento Plan de Asistencia Técnica, que incluye el Plan de Acompañamiento Técnico.
4. Propositiones y varios: no tengo propositiones ni varios.

Cordialmente,

Subdirector
Subdirección de Industria TI
Andrés Enrique Galindo Bernal
aegalindo@mintic.gov.co
Teléfono: (+57) 601 3443460
Edificio Murillo Toro - Cra. 8a entre calles 12a y 13a
www.mintic.gov.co

Obtener [Outlook para Android](#)

⋮

Informe 1 – Proyecto “DANI explica la ficción”

Productora: HIERRO Animación (Colombia) - PATAKA (Chile)

Fecha: 5 de octubre de 2025

Tutor/Asesor Técnico: Sergio Mejía Forero

1. Estado General y Diagnóstico

El proyecto “DANI explica la ficción” se encuentra en fase avanzada de desarrollo, con avances en la definición del plan de producción y en la estructura general de la serie animada en técnica Stop Motion.

Durante la primera sesión, se identificaron necesidades importantes en la definición de entregables, ajuste de cronograma y formalización de la estructura narrativa. El proyecto es una coproducción y el equipo está consolidando su base de trabajo entre Chile y Colombia, con la construcción de objetos y escenarios en Bogotá y la propuesta narrativa y de animación en curso, en Chile.

El diagnóstico inicial indica un proyecto con una visión sólida, pero con tareas pendientes, si bien hay una propuesta clara de animatik, también hay una necesidad urgente de reestructuración debido a que la pieza sugiere cambios de referentes, de tono y de elementos esenciales que den claridad sobre la que busca mostrar la serie, esto debe resolverse urgentemente, debido a que la producción en técnica de stop motion requiere un tiempo prudencial de producción.

En esta línea, se sugirió una nueva versión de guion para el teaser, mejor estructurado de acuerdo con la audiencia (+10) y solicitó un mapa temático de episodios a ajustes de cronograma y del presupuesto.

El equipo de trabajo: El proyecto cuenta con un núcleo operativo binacional (Colombia–Chile). Bogotá se encargará del diseño de algunos personajes secundarios y de la construcción de pros y escenarios, mientras el equipo en Chile lidera el desarrollo de animación y guion.

En cuanto al tono narrativo de la serie, se sugiere una combinación equilibrada de divulgación y entretenimiento, con Dani como personaje guía que explica, parodia o reinterpreta conceptos del cine y la televisión desde una mirada lúdica, ya que la tendencia a ser más didáctica puede limitar las opciones comerciales de la serie más adelante.

Por otro lado, se planea una duda en relación con el uso de referencias internacionalmente conocidas en el teaser, por lo que el equipo revisará la gestión de derechos bajo el marco legal de la parodia, garantizando que el proyecto mantenga libertad creativa sin infringir derechos de autor.

Se socializó con el equipo el listado de entregables y la fecha límite (1 de dic) para que no hay lugar a dudas e inconveniente más adelante con los hitos relacionados a los desembolsos y la entrega final.

2. Avances Creativos y Narrativos

- Guion del teaser: se acordó la creación de una nueva versión más estructurada, que establezca con claridad el tono de humor y los elementos visuales que caracterizan a la serie.
- Propuesta estética: El equipo de producción propuso incluir elementos visuales adicionales, planos cerrados y props detallados para enriquecer la atmósfera del teaser y reforzar el carácter experimental del Stop Motion.
- Contenido para redes sociales: se discutió la creación de piezas complementarias (tutoriales cortos, making of y clips verticales) para fortalecer la presencia digital del proyecto

3. Evaluación de Competencias

Luego de los primeros encuentros con el equipo creativo y de producción de DANY, hemos planeado el siguiente análisis a nivel de competencias.

3.1. Competencias conceptuales

“DANI explica la ficción” es una serie con una propuesta conceptual sólida que combina divulgación, humor y análisis audiovisual en formato de animación Stop Motion, con algunos detalles de animación tradicional.

Su carácter híbrido, entre educativo y de entretenimiento, la posiciona en un nicho muy particular dentro del panorama de la animación latinoamericana. No obstante, el equilibrio entre divulgación y narrativa aún requiere mayor precisión. La tendencia a lo didáctico podría restar dinamismo al proyecto si no se acompaña de una estructura dramática consistente que mantenga la atención del público. Se recomienda reforzar el tono lúdico y paródico, asegurando que la función explicativa de Dani como personaje central se combine con una narrativa entretenida y emocional. Conceptualmente, la serie debe apostar por una identidad que celebre la ficción como herramienta para comprender el mundo audiovisual, evitando caer en la mera explicación técnica o académica. La definición del público (+10) es adecuada y permite explorar un lenguaje fresco, con referencias accesibles y humor meta-cinematográfico, sin embargo, es importante que el lenguaje y las referencias cinematográficas utilizadas en la narrativa sean pertinentes con la audiencia objetivo.

3.2. Competencias metodológicas

El proyecto presenta una organización binacional entre Colombia y Chile, lo que implica un desafío metodológico importante. La división de tareas/construcción de escenarios y props en Bogotá, y animación de personajes y guion en Chile— demanda una coordinación rigurosa. Se recomienda establecer un flujo de trabajo compartido y un protocolo de comunicación que garantice la coherencia entre los equipos. Es necesario ajustar el cronograma y formalizar los entregables, priorizando la nueva versión del guion del teaser y el mapa temático de los episodios. Dado que se trata de una serie autoconclusiva, se sugiere una metodología flexible basada en módulos o cápsulas, que permita trabajar cada episodio como una unidad independiente pero coherente dentro del universo narrativo general. Asimismo, debe implementarse una bitácora de seguimiento técnico y narrativo que registre avances, decisiones y ajustes realizados durante la producción.

3.3. Competencias comunicativas

En el aspecto comunicativo, el proyecto cuenta con un enfoque prometedor que integra estrategias de difusión digital (tutoriales, making of, clips verticales) para extender su alcance en redes sociales y plataformas audiovisuales. Sin embargo, aún es necesario fortalecer la narrativa del pitch y la claridad de los mensajes clave que definen la identidad de la serie. El teaser debe transmitir, en sus primeros segundos, la esencia del humor y la irreverencia de Dani como conductora del relato, evitando un tono excesivamente explicativo. Se sugiere desarrollar materiales de comunicación con una estética coherente con el Stop Motion y el espíritu artesanal de la serie, incluyendo un logline y tagline potentes que reflejen su valor educativo y su ingenio narrativo. Adicionalmente, se recomienda crear un manifiesto visual que articule los principios de la serie (educar, divertir, inspirar), facilitando su comunicación ante posibles distribuidores y plataformas.

3.4. Competencias técnicas

Técnicamente, “DANI explica la ficción” se encuentra en una fase avanzada de planificación, aunque requiere ajustes en la integración visual y narrativa del teaser. El uso del Stop Motion le otorga una identidad artesanal y diferenciada, pero también demanda una gestión técnica precisa, especialmente en tiempos de producción. Es indispensable optimizar los flujos de animación bilateral y postproducción, asegurando la consistencia visual entre las secuencias producidas en ambos países. Se recomienda definir estándares técnicos comunes (formatos, resolución, iluminación, colorimetría y composición) que garanticen uniformidad y calidad en el resultado final. El teaser debe reforzar su ritmo narrativo, utilizando planos cerrados, props detallados y un montaje dinámico que resalte la expresividad del Stop Motion. También se aconseja explorar la posibilidad de incorporar técnicas mixtas (motion graphics o recortes digitales) para agilizar procesos sin sacrificar la estética artesanal.

3.5. Competencias en sostenibilidad y evaluación.

La coproducción entre Hierro Animación (Colombia) y Pataka (Chile) representa una fortaleza significativa para la sostenibilidad del proyecto, al ampliar su red de contactos y potenciales mercados. No obstante, el proyecto debe consolidar un plan de sostenibilidad que contemple estrategias de distribución digital y educativa. El carácter divulgativo de la serie la hace ideal para su circulación en plataformas educativas, museos o programas culturales, además de espacios de entretenimiento, además la estructura narrativa y de formato sugieren una apuesta para abordar el entorno digital subyacente, por ende se recomienda diseñar un plan de sostenibilidad basado en tres líneas: circulación internacional (festivales y ferias de animación), alianzas institucionales (educación y cultura) y expansión digital (redes y YouTube). En términos de evaluación, se sugiere establecer indicadores cualitativos y cuantitativos que midan la eficacia del discurso pedagógico, la recepción de la audiencia y la consistencia técnica del Stop Motion. Finalmente, sistematizar los aprendizajes del proceso binacional será clave para fortalecer futuras coproducciones y consolidar a “DANI explica la ficción” como un referente innovador del género edu-entertainment en la región.

3. Próximos Pasos

- Consolidar la narrativa del teaser para reflejar el tono del proyecto y su potencial internacional. En esta medida, se debe entregar el guion final del teaser antes del 10 octubre.
- Ya que la propuesta de la serie es autoconclusiva, se solicita la definición del mapa temático de episodios y los temas de los dos primeros episodios, más que un arco dramático de 1ra temporada.
- Revisión y ajuste del cronograma y presupuesto para nuestra siguiente sesión
- Definir la estrategia de sostenibilidad y distribución digital, con enfoque en audiencias jóvenes interesadas en contenidos educativos y de humor audiovisual.
- Desarrollo de material adicional para redes sociales y estrategia de promoción digital.

CRONOGRAMA DE SESIONES ASESORÍAS TÉCNICAS (ENTREGABLES)
SESIÓN 1
DANI EXPLICA LA FICCIÓN / HIERRO (S1)
Reunión Introductoria
SESIÓN 2
DANI EXPLICA LA FICCIÓN / HIERRO (S2)
Ajuste narrativo y de lenguaje. Cronograma y Presupuesto actualizado
SESIÓN 3
DANI EXPLICA LA FICCIÓN / HIERRO (S3)
Mapa temático 1ra temporada, Definición historias 2 primeros episodios.
SESIÓN 4
DANI EXPLICA LA FICCIÓN / HIERRO (S4)
Version final Animatik, Construcción escenarios y props
SESIÓN 5
DANI EXPLICA LA FICCIÓN / HIERRO (S5)
Voz final personaje principal

Informe 1 – Proyecto “MELO”

Productora: Nocroma

Fecha: 4 de octubre de 2025

Tutor/Asesor Técnico: Sergio Mejía Forero

1. Estado General y Diagnóstico

El proyecto “MELO” -derivado del universo narrativo de una película que está en producción llamada DESECHABLE- se encuentra en una fase inicial de desarrollo en formato de serie. En este primer encuentro se hace un diagnóstico en el que se señalan ajustes importantes sobre estos elementos:

- Audiencia (edades). El proyecto inicial propone una audiencia de entre 11 y 30 años, un público tan amplio, ambiguo como heterogéneo con gustos e intereses muy diferentes, por lo que se insiste en la necesidad de precisar esa audiencia, para así mismo ajustar los demás hitos en concordancia con esa definición. Se sugiere que debido al tono del universo narrativo y visual de la propuesta se ajuste a una audiencia juvenil/adulta de +20
- Estructura del teaser: El animatik del teaser aún le falta trabajo narrativo, pues a este momento se siente más descriptivo y ligeramente falto de contundencia, y si bien el universo de la serie es poderoso, el animatik no revela esa potencialidad y se sugiere un ajuste estructural.
- Formato de los episodios (duración y estructura): El formato propuesto de 8 episodio de 12 minutos sugiere también una revisión debido al ajuste de audiencias
- Tratamiento argumental / Arco narrativo temporada: Se le indicó al equipo la necesidad de entregar un arco argumental de la primera temporada, para ajustar narrativa, estructura, tono y lenguaje previo a la escritura de los guiones.

De esta manera, el equipo ha dispuesto la necesidad de incorporar al equipo de trabajo a un director de desarrollo (Andrés Buitrago) y a David Meza, productor de desarrollo, quienes trabajarán en la reelaboración conceptual, narrativa y rítmica de ese animatik del teaser.

Así mismo se plantea la necesidad de buscar perfiles en distribuidores o expertos que ayuden a trabajar en esa definición de audiencias.

2. Avances Creativos y Narrativos

- Guion y tono: El guionista Oscar Adán ha sido incorporado para revisar la estructura dramática de la serie, crear una línea dramática al personaje principal y que conecte con su infancia femenina, su relación con otros personajes como Luna y Reina, y la transición simbólica que define su identidad actual.
- Debido a la dinámica del proyecto y al universo compartido con DESECHABLE, se reutilizarán elementos y personajes para la construcción del teaser

3. Análisis de Competencias

3.1. Competencias conceptuales

El proyecto “MELO” parte de un universo narrativo con identidad propia, derivado de la película “Desechable”, lo que le otorga una sólida base conceptual y una oportunidad única para expandir ese mundo hacia un formato seriado. Sin embargo, el principal reto radica en la definición de su audiencia. La franja inicial propuesta (11–30 años) resulta demasiado amplia y diversa en términos de intereses y expectativas. La recomendación de enfocar la serie hacia un público juvenil y adulto joven (+20 años) es acertada, ya que el tono, el trasfondo urbano y la carga simbólica del proyecto exigen un espectador con madurez emocional y comprensión de los temas sociales y psicológicos abordados. Conceptualmente, “MELO” debe reforzar su arco identitario, explorando con mayor profundidad los vínculos entre la protagonista, su pasado y los dilemas contemporáneos de la marginalidad y la identidad. Este enfoque permitirá convertir al proyecto en una pieza con resonancia emocional y relevancia social dentro del panorama de la animación latinoamericana.

3.2. Competencias metodológicas

El proceso metodológico de “MELO” se encuentra en construcción, dado que el equipo ha reconocido la necesidad de incorporar nuevos perfiles profesionales como un director de desarrollo y un productor de desarrollo que asumirá tareas de montaje. Esta decisión demuestra madurez y apertura a la consolidación de un flujo de trabajo más claro. Sin embargo, aún se requiere una planificación más detallada que conecte las etapas narrativas con las de producción visual. Se recomienda establecer un plan de desarrollo por fases, que incluya los entregables de guion, animatic, tratamiento visual y revisión del teaser, asegurando la coherencia entre las versiones 1.0 y 2.0 del animatic. Asimismo, es importante definir una metodología de revisión conjunta (showreels parciales o sesiones semanales de feedback) que permita identificar ajustes estructurales a tiempo. Un cronograma visual con responsables y fechas ayudará a consolidar una gestión más precisa del proceso.

3.3. Competencias comunicativas

En el plano comunicativo, “MELO” necesita fortalecer su narrativa externa y su capacidad de transmitir la esencia del proyecto en materiales de presentación. Aunque el universo y el tono poseen un gran potencial visual, el teaser actual no comunica aún la fuerza dramática del personaje, ni el trasfondo simbólico que lo inspira. Se sugiere trabajar en la construcción de un pitch más emocional, que conecte al espectador con el viaje interno de MELO y su universo visual, evitando una presentación meramente descriptiva. Asimismo, el equipo debería desarrollar un dossier visual y una carpeta de proyecto que integren un discurso autoral sólido y una estética coherente con su propuesta temática. La comunicación debe ser directa, potente y cargada de identidad, destacando los elementos que diferencian a “MELO” dentro del contexto colombiano y latinoamericano.

3.4. Competencias técnicas

Técnicamente, “MELO” se encuentra en una fase temprana de consolidación, pero cuenta con un universo visual ya probado y validado por la producción del largometraje “Desechable”.

El proyecto plantea un reto técnico al involucrar técnicas de animación tradicional con entornos tridimensionales, y movimientos de cámara sobre estos entornos, por lo que la reutilización de elementos de ese proyecto puede representar una ventaja en términos de eficiencia, siempre que se mantenga la coherencia estilística y narrativa, sin embargo, representa retos narrativos importantes para que puedan diferenciar el largometraje en etapa de producción, de este spin off convertido en serie. De esta manera se recomienda definir con precisión el formato técnico de la serie (audiencia, formato, duración, y pipeline de producción) y desarrollar un documento técnico base que garantice la uniformidad del proceso. El Animatic, aún en desarrollo, debe evolucionar hacia una estructura que potencie el ritmo, la tensión y la carga simbólica del relato. Es clave incorporar pruebas de sonido y música desde las primeras versiones, ya que el universo de “MELO” parece depender fuertemente de la atmósfera sonora y la emocionalidad del montaje. Consolidar un pipeline flexible pero estandarizado será esencial para avanzar con eficiencia.

3.5. Competencias en sostenibilidad y evaluación

En términos de sostenibilidad, el proyecto debe comenzar a delinear una ruta clara para su crecimiento y permanencia más allá del teaser. La vinculación con el universo de “Desechable” ofrece una oportunidad estratégica para crear una franquicia transmedia que conecte ambos relatos y amplíe su potencial de audiencia. Se sugiere diseñar un plan de desarrollo de marca que contemple la circulación en festivales, el posicionamiento en plataformas y la búsqueda de alianzas con estudios o fondos de coproducción internacionales. A nivel de evaluación, el equipo debería establecer indicadores claros sobre avances narrativos, técnicos y de producción (entregas semanales, versiones validadas, control de tiempos y costos). Finalmente, se recomienda sistematizar el proceso de aprendizaje mediante bitácoras de decisiones creativas y técnicas, lo cual permitirá evaluar la evolución del proyecto y garantizar su sostenibilidad creativa y económica.

3. Próximos Pasos

- Presentar versión 1.0 del teaser / Animatic (boceto inicial) y avanzar hacia la versión 2.0 con los ajustes de ritmo y tono.
- Definir y documentar el formato final de la serie, incluyendo audiencia, número y duración de episodios.
- Completar el tratamiento argumental y el arco de temporada (4–5 páginas) para su revisión en la próxima tutoría.
- Actualizar el cronograma y presupuesto antes del 10 de octubre, reflejando los ajustes de producción.
- Desarrollar ficha de caracterización y carpeta de proyecto, consolidando la identidad de la serie ante CREA y potenciales coproductores.

CRONOGRAMA DE SESIONES ASESORÍAS TÉCNICAS (ENTREGABLES)
SESIÓN 1
MELO / NOCROMA (S1)
Reunión Introductoria
SESIÓN 2

MELO / NOCROMA (S2)
Ajuste audiencia, ajuste formato, ajustar narrativa Teaser, Cronograma y Presupuesto actualizado
SESIÓN 3
MELO / NOCROMA (S3)
Edición de material utilizable, Reestructuración guion teaser. Ajuste formato
SESIÓN 4
MELO / NOCROMA (S4)
Rescritura Intro Teaser, Grabación de voces de personajes principales
SESIÓN 5
MELO / NOCROMA (S5)
Arco argumental 1ra temporada, Guiones primeros episodios

Informe 1 – Proyecto “Omega Máximo”

Productora: Dinamita

Fecha: 4 de octubre de 2025

Tutor/Asesor Técnico: Sergio Mejía Forero

1. Estado General del Proyecto

El proyecto “Omega Máximo” se encuentra en una fase avanzada de desarrollo, con avances significativos a nivel de Concept Art: Look final, diseño de personajes, diseños de espacios y estilo de animación.

En la revisión del Animatic presentado a la convocatoria se hicieron algunas observaciones en relación con la introducción, para que la audiencia tuviera más claridad sobre el contexto de la historia, de la serie y la presentación de los personajes principales, por lo que se sugirió una ligera modificación a esa introducción.

Por otro lado, y a partir de la información preliminar, se indagó sobre la audiencia objetivo inicialmente precisado ente 9-13 + preadolescentes y jóvenes. Se indicó que, si bien puede haber un público más amplio interesado y posibles espectadores de la serie, esta audiencia planteada es muy amplia y es necesario enfocarla para así mismo precisar la construcción narrativa de los episodios y por ende el lenguaje de los guiones. En consecuencia, el público objetivo fue precisado para un rango entre 10 y 13 años, ajustando así el enfoque de contenidos y tono narrativo.

Se hablo de una reestructuración narrativa de los primeros episodios. Y se solicitó al equipo, un cronograma de actividades y un presupuesto general actualizado a la fecha,

Durante la reunión, se abordó la ficha de caracterización del proyecto y la importancia de definir elementos clave como el pitch y el arco argumental de la temporada. De igual manera, se aclaró la fecha de entrega final, fijada para el 1 de diciembre de 2025, y así mismo se listaron los elementos precisos de los distintos entregable, en coherencia con los términos de referencia de la convocatoria, para que el equipo de producción tuviera claro los hitos sobre los que deben trabajar.

Se aclaró que el equipo de producción ha logrado mantener la planificación técnica dentro de los parámetros establecidos inicialmente, priorizando la consolidación de la identidad visual y narrativa del proyecto antes de avanzar a la etapa de producción final.

2. Avances Generales

Desde la presentación a la convocatoria el equipo ha venido avanzando en diferentes frentes. Se confirmó la colaboración del guionista Humberto Cervera para la reescritura del primer y segundo episodio, a fin de fortalecer la estructura del guion y la conexión emocional con la audiencia.

3. Aspectos Narrativos y Creativos.

Se discutió la ficha de caracterización del proyecto, destacando la necesidad de definir con mayor precisión el pitch, el arco argumental de la temporada y los antagonistas, que reflejan la dualidad entre la hostilidad del entorno y la autoridad política representada por los personajes de Alta Victoria y Herald. Se enfatizó la importancia de transmitir un conflicto central que equilibre la acción y la emoción, buscando un vínculo más fuerte con el espectador preadolescente.

Para la correcta construcción de los dos primeros guiones de la serie, se solicitó la entrega de un arco argumental de la primera temporada, que ayude a definir mejor esa estructura narrativa, esa dramaturgia y la coherencia entre episodios y desarrollo de las acciones.

En relación con las competencias a fortalecer de forma progresiva podemos señalar en correspondencia con las fases naturales del proyecto las siguientes:

1. Competencias conceptuales

El proyecto “Omega Máximo” demuestra una base conceptual sólida y un universo narrativo de gran potencial visual y simbólico. Sin embargo, la amplitud de su rango etario inicial (9–13 años) había generado cierta dispersión en el tono narrativo y emocional. La reciente precisión del público objetivo entre los 10 y 13 años representa un avance clave, pues permite enfocar con mayor claridad la construcción de conflictos y personajes. A nivel conceptual, el proyecto ha logrado una madurez estética notable en su identidad visual, aunque aún requiere reforzar la coherencia entre el trasfondo temático —la lucha por el poder y la búsqueda de identidad— y la dinámica emocional de sus protagonistas. Se recomienda fortalecer la tensión dramática que vincula a los personajes principales con los antagonistas, enfatizando la dualidad moral del mundo que habitan y asegurando que el mensaje de la serie se mantenga comprensible y emocionalmente resonante para su audiencia juvenil.

2. Competencias metodológicas

En el ámbito metodológico, el equipo ha mostrado una adecuada organización del flujo de trabajo, aunque aún debe estructurar con mayor detalle su cronograma operativo y las rutas críticas de producción. La planificación ha sido coherente con los tiempos de entrega y los hitos definidos por la convocatoria, pero es necesario afinar la sincronización entre las etapas de escritura, storyboard y animatic, de modo que los procesos no se superpongan y se garantice una revisión oportuna antes de pasar a etapas más costosas. Se sugiere consolidar un plan metodológico visual (tipo Gantt o Trello) que permita visualizar la interdependencia de tareas y responsabilidades, integrando una bitácora de avances y observaciones. Esto facilitará la trazabilidad de los procesos, especialmente en el seguimiento técnico y creativo del teaser final.

3. Competencias comunicativas

El proyecto cuenta con una identidad comunicativa clara y una propuesta visual atractiva, pero aún puede reforzar la manera en que transmite su concepto en materiales de presentación y pitch. El discurso narrativo de “Omega Máximo” se apoya en un universo político (marginalidad) y simbólico (post apocalíptico) de gran densidad, lo que exige estrategias de comunicación que traduzcan su complejidad en mensajes claros y seductores. Se recomienda fortalecer la narrativa verbal y visual del pitch, destacando la premisa central y el conflicto principal en los primeros segundos, para generar conexión emocional inmediata con potenciales aliados o audiencias. Adicionalmente, se sugiere diseñar un kit de presentación actualizado con piezas gráficas, logline, sinopsis breve y statement de autor, que reflejen de forma consistente la identidad de la serie y su potencial de internacionalización.}

4. Competencias técnicas

Desde el punto de vista técnico, “Omega Máximo” muestra avances notables en diseño de personajes, arte conceptual y look final. El equipo con amplia experiencia en proyectos 2d tradicionales de alto perfil, ha logrado un equilibrio entre estética y funcionalidad en el diseño visual, aunque debe asegurar que estos avances se integren con un pipeline de animación sólido y bien documentado. Se recomienda estandarizar formatos de archivo, establecer guías de color, texturizado y composición, y definir un flujo técnico que permita iteraciones ágiles sin pérdida de calidad. Asimismo, la revisión del animatic requiere ajustes rítmicos y de montaje para reforzar la claridad en la introducción y la progresión emocional. El uso de herramientas open source en la incorporación de personajes 3D y mezclas híbridas puede optimizar tiempos de render y asegurar independencia tecnológica, siempre que se mantenga la calidad visual y narrativa.

5. Competencias en sostenibilidad y evaluación

En cuanto a sostenibilidad, el proyecto presenta una visión a largo plazo coherente con las dinámicas actuales de la animación latinoamericana, aunque aún requiere consolidar una estrategia de gestión y proyección. El desarrollo de un paquete de presentación orientado a potenciales coproductores, distribuidores y fondos internacionales puede fortalecer su escalabilidad. Es clave que el equipo documente los aprendizajes del proceso de reescritura y animatic, sistematizando buenas prácticas y lecciones para futuras etapas de producción. Se sugiere explorar alianzas con estudios y plataformas educativas o tecnológicas que aporten valor en términos de difusión y circulación. Finalmente, se recomienda incorporar indicadores de evaluación cualitativos (impacto narrativo y artístico) y cuantitativos (eficiencia del flujo de trabajo, cumplimiento de hitos), para medir el progreso del proyecto con mayor precisión y asegurar la sostenibilidad técnica y creativa de “Omega Máximo” a mediano plazo.

De forma concreta y ejecutiva, y de común acuerdo con la producción del proyecto OMEGA MÁXIMO, se ha acordado lo siguiente próximo

4. Próximos Pasos

- Consolidar y compartir la ficha de caracterización final.
- A partir de las observaciones realizadas, completar la reescritura del guion del teaser y reconstrucción del Animatic ajustado.
- Verificar que presupuesto y cronograma mantengan coherencia con las metas de entrega.
- Preparar un paquete informativo de proyecto para futuras presentaciones y tutorías.
- Presentación del arco argumental de la primera temporada.

CRONOGRAMA DE SESIONES ASESORÍAS TÉCNICAS (ENTREGABLES)
SESIÓN 1
OMEGA MÁXIMO/DINAMITA (S1)
Reunión introductoria

SESIÓN 2
OMEGA MÁXIMO/DINAMITA (S2)
Ajuste audiencia, Ajuste Teaser, Cronograma Actualizado, Presupuesto actualizado
SESIÓN 3
OMEGA MÁXIMO/DINAMITA (S3)
Arco argumental 1ra. temporada, Avances en Character Design y Layout Teaser
SESIÓN 4
OMEGA MÁXIMO/DINAMITA (S4)
Avances en reescritura guiones 2 episodios, Avances de Making Of
SESIÓN 5
OMEGA MÁXIMO/DINAMITA (S5)
Inicio de Producción de Teaser

Informe 1 – Proyecto “Poly y el sendero de los 7 colores”

Productora: Bombillo Amarillo

Fecha: 3 de octubre de 2025

Tutor/Asesor Técnico: Sergio Mejía Forero

1. Estado General y Diagnóstico

El proyecto “POLY Y EL SENDERO DE LOS 7 COLORES” se encuentra en una etapa avanzada de desarrollo visual y narrativo, con avances notables en preproducción (modelado, rigging y diseño de personajes), aunque enfrenta ajustes pendientes en cronograma, presupuesto y tono del pitch internacional.

También hay diseños de personajes que siguen en proceso de definición.

Esto debido a que existe una transición estratégica de formato pues originalmente la propuesta era un largometraje que se transformó en serie (26 x 11 min.) buscando mayor flexibilidad comercial y de audiencias, con un costo estimado por episodio de USD 71.000.

Por otro lado, en este diagnóstico inicial, se encuentra que el público objetivo propuesto (6-10) puede ser ligeramente equivocado, debido a que hay temáticas esenciales de la construcción narrativa como el duelo, la relación con su padre, la rebeldía, o la salvación de la tierra, que son mucho más adecuadas para una audiencia de +10 años, de igual manera, la edad de la protagonista, así lo sugiere y sin perder el atractivo infantil.

También hacemos un análisis de la Animática propuesta para el teaser y se sugiere la incorporación de algunos elementos y un cambio de tono inicial. El cambio de tono inicial propone una propuesta menos local a nivel de humor debido a que está muy focalizado en contextos locales, y hacerla más global e internacional sin perder ese tono de humor inicial que es muy necesario.

En segundo lugar, se propone un ajuste sobre las escenas y situaciones finales, y que impliquen consecuencias más dramáticas e intensas del problema implícito en la trama y que sugieran que el drama afecta no solo el contexto de los protagonistas, sino también el de la tierra en general, en la misma lógica de hacer vinculante un contexto más global.

El equipo ha confirmado el 1 de diciembre de 2025 como fecha de entrega final, pero se reconocen retrasos frente al cronograma inicial, principalmente por los procesos de revisión del teaser y las negociaciones con posibles coproductores. Se aclaran los entregables establecidos en los TDR, para que el equipo de producción tenga claridad en los hitos y pueda reorganizar las tareas y las prioridades.

2. Avances Creativos y Narrativos

Precisamente frente al teaser el proponente sugiere reforzar el impacto global, incorporando música de artistas reconocibles (ej. *Karol G* o *Grecy Rendón*) y una presentación más internacional, alejada del contexto local.

Frente al trabajo de guiones, se ha venido trabajando con el guionista Gabriel Mesa para fortalecer el vínculo emocional entre las protagonistas Poly y Ana, integrando temas de duelo, sostenibilidad y resiliencia emocional. También ha y un replanteamiento del villano: se rediseña para ser más identificable y representar conflictos contemporáneos vinculados con el medioambiente y la pérdida.

Se solicitó al equipo un documento con el arco argumental de la primera temporada para así mismo analizar con más criterio los guiones de los dos primeros episodios, entender la estructura narrativa y el lenguaje propuesto. Se aclaró que el tono y estructura de la historia busca equilibrio entre humor y emoción, con un trasfondo ecológico y fantástico, por lo que se trabajará en un arco de temporada con enfoque universal.

3. Avances Técnicos y de Producción

Debido a que la Producción es 100% 3D, se buscó el apoyo de otra productora colombiana (Planet 141) que ayudará en la preproducción y producción.

También se menciona la incorporación de colaboradores internacionales: se han establecido contactos con Nacho Casares, productor de Huevo-Cartoon y Rodrigo Olaio (Productor ejecutivo de Chatrone) para explorar coproducciones con Brasil, España, e Italia, aprovechando el fondo de coproducción iberoamericano.

Se habla de la estrategia de comunicación planteada desde el inicio: se plantea la creación de una comunidad digital previa (“digital first”) para generar expectativa y facilitar la vinculación con distribuidores y plataformas, y se recomienda un equipo dedicado al desarrollo y producción de estas piezas que alimenten una futura audiencia.

4. Análisis de Competencias

Con base en este primer diagnóstico podemos observar

4.1. Competencias conceptuales

El proyecto “POLY Y EL SENDERO DE LOS 7 COLORES” presenta una propuesta conceptual robusta y visualmente atractiva, con una clara intención de conectar temas universales como el duelo, la pérdida, la resiliencia y la relación con la naturaleza. La transición del formato de largometraje a serie animada (26 x 11 min.) ha sido un acierto estratégico que amplía su potencial de circulación y sostenibilidad. No obstante, es importante fortalecer la coherencia entre el tono narrativo y la edad del público objetivo, ya que las temáticas abordadas —especialmente el vínculo emocional entre padre e hija y la salvación de la Tierra— apuntan más hacia un público (+10 años) que hacia la franja infantil más joven. A nivel simbólico, el universo de los “POLY” ofrece una oportunidad para construir un imaginario rico y metafórico sobre la conexión emocional y espiritual con el entorno. Se recomienda integrar con mayor claridad los valores ecológicos y emocionales dentro de la dramaturgia, evitando que el discurso ambiental se torne explícito o moralizante.

4.2. Competencias metodológicas

El cambio de formato ha implicado ajustes importantes en cronograma, presupuesto y flujo de trabajo, aspectos que aún requieren una revisión más precisa para garantizar la eficiencia del proceso. La incorporación de nuevas alianzas productivas —como Planet 141 en una etapa de preproducción— evidencia una estrategia de fortalecimiento técnico adecuada, pero demanda un sistema claro de gestión de tareas, comunicación y revisión de entregables. Se sugiere consolidar un cronograma ajustado con hitos semanales y responsables específicos, incorporando herramientas colaborativas como ShotGrid, Trello o Notion para el seguimiento del pipeline. Además, se recomienda desarrollar una bitácora metodológica que documente los ajustes del arco de temporada y la evolución de la narrativa, permitiendo mantener la coherencia creativa a lo largo de los episodios.

4.3. Competencias comunicativas

Desde el punto de vista comunicativo, el proyecto cuenta con una visión clara de posicionamiento internacional, respaldada por la intención de crear una comunidad digital previa ('digital first') y por la integración de música de artistas reconocibles que aportan identidad y conexión emocional con las audiencias latinoamericanas. Sin embargo, el tono del pitch y el teaser inicial aún mantiene rasgos excesivamente locales que podrían limitar su alcance global. Se recomienda trabajar en una versión de pitch más universal en términos de humor, ritmo y referencias culturales, sin perder la raíz identitaria del proyecto. Es fundamental reforzar la narrativa visual del teaser, priorizando un inicio de mayor impacto emocional y un cierre que consolide la tensión dramática. El equipo debería actualizar su dossier y piezas de comunicación con un enfoque transnacional, destacando la mezcla de humor, aventura y sostenibilidad emocional que caracteriza a Poly.

4.4. Competencias técnicas

El nivel técnico del proyecto es sobresaliente en términos de diseño de personajes, modelado y rigging, evidenciando un dominio sólido de la animación 3D, soportado en la vinculación de Planet 141. No obstante, algunos personajes siguen en proceso de definición y deben garantizar una consistencia visual y de movimiento a lo largo de toda la serie. Se recomienda definir guías técnicas de producción que incluyan aspectos de iluminación, color, render y look development para asegurar la homogeneidad entre episodios. Dado el alto costo por episodio (USD 71.000), se sugiere evaluar procesos de optimización mediante automatización de renders o adopción de soluciones híbridas (3D/2D) que mantengan la calidad sin comprometer los tiempos. Asimismo, se destaca la pertinencia de mantener estándares internacionales de pipeline para facilitar la coproducción con otros países y estudios.

4.5. Competencias en sostenibilidad y evaluación

"POLY Y EL SENDERO DE LOS 7 COLORES" posee un alto potencial de sostenibilidad y escalabilidad gracias a su tono universal y sus temáticas de impacto global. El interés mostrado por coproductores internacionales (Brasil, España, Italia) confirma su proyección, pero el proyecto debe fortalecer su

modelo de sostenibilidad más allá de la financiación inicial. Se recomienda desarrollar un plan de coproducción y comercialización a dos niveles: primero, consolidando acuerdos institucionales y de fondos de fomento; segundo, diseñando estrategias de posicionamiento digital, licensing y merchandising que prolonguen su vida útil. A nivel de evaluación, es necesario establecer indicadores de desempeño que midan avances técnicos, artísticos y narrativos, así como la efectividad de la estrategia de comunicación. El equipo debería documentar todo el proceso de reescritura, diseño y testeó del teaser, con el fin de generar una memoria técnica que respalde la evolución del proyecto y facilite su presentación ante posibles socios internacionales.

5. Próximos Pasos

Con base en lo anterior y para atender una serie de actividades puntuales que se deben realizar decidimos, de común acuerdo con el equipo de trabajo de POLY, las siguientes actividades:

- Entregar cronograma y presupuesto ajustados
- Completar modelado y texturizado al 100% de los personajes principales antes de finales de octubre.
- Finalizar reescritura del arco de temporada y pitch internacional (Gabriel Mesa y Daniel Vélez).
- Publicar teaser versión 2 y activar estrategia de difusión digital con apoyo de Guillermo Sáenz (comunicación).
- Presentar informe técnico y artístico completo para la validación del Hito 2 ante CREA.

CRONOGRAMA DE SESIONES ASESORÍAS TÉCNICAS (ENTREGABLES)
SESIÓN 1
POLY / BOMBILLO AMARILLO (S1)
Reunión Introductoria
SESIÓN 2
POLY / BOMBILLO AMARILLO (S2)
Ajuste de teaser, ajuste de audiencia, Cronograma actualizado
SESIÓN 3
POLY / BOMBILLO AMARILLO (S3)
Presupuesto actualizado, ajuste voces animatik, avances de preproducción (Modelados y Rigging personajes)
SESIÓN 4
POLY / BOMBILLO AMARILLO (S4)

Estrategia de comunicación y marketing
SESIÓN 5
POLY / BOMBILLO AMARILLO (S5)
Finalizar Retopología, Rigging y Texturización

PLAN DE TRABAJO INDIVIDUALIZADO DE ASISTENCIA TÉCNICA

Proyecto: CHAAIN ITHEEM NEM IGKHAA Cuentos tradicionales en Woun Meu.

Modalidad: Transmedia educativo (libro físico, tecnología interactiva, micrositio web y podcast)

Duración del acompañamiento: octubre y noviembre 2025

Tutor: Marcial Quiñones

a) Presentación general y justificación

El proyecto **CHAAIN ITHEEM NEM IGKHAA Cuentos tradicionales en Woun Meu desde el corazón de la selva chocoana** propone la revitalización de la lengua Woun Meu y la recuperación de narraciones ancestrales del resguardo indígena Pichimá Quebrada, mediante un formato innovador que combina un libro físico activado con tecnología GridOn y el lápiz interactivo G-Talk3, integrando además un micrositio web y un podcast educativo.

La propuesta articula educación, tecnología y tradición oral, convirtiéndose en un modelo de preservación lingüística y cultural. Su grado de desarrollo es avanzado, pero enfrenta desafíos específicos:

- Lograr una implementación efectiva de la tecnología en contextos sin conectividad estable.
- Diseñar metodologías pedagógicas adaptadas a los educadores y estudiantes del territorio.
- Consolidar alianzas estratégicas para ampliar el alcance del proyecto fuera del resguardo.

El acompañamiento técnico se orientará a fortalecer la estructura del ecosistema transmedia, optimizar el uso de la tecnología interactiva, desarrollar estrategias de capacitación y circulación, y documentar las buenas prácticas para replicabilidad en otros territorios.

b) Cronograma con sesiones y entregables

Horas	Actividades principales	Modalidad	Entregables
2 hrs	Diagnóstico inicial, revisión de documento base, definición del plan técnico.	Individual	Informe diagnóstico y Estado actual del proyecto
2hrs	Sesión de fortalecimiento narrativo y técnica de animación y diseño.	Individual	Documento de avance técnico.
1hr y ½	Taller grupal #1 sobre estructura de pitch y presentación de proyectos.	Grupal	Pitch deck mejorado.
1	Sesión de asesoría de proyección comercial y de sostenibilidad.	Individual	Plan de circulación.
1hr y ½	Taller grupal #2 de retroalimentación entre pares y socialización de aprendizajes.	Grupal	Informe final consolidado.

5 en horas en octubre y 5 horas en noviembre 2025 de sesiones por proyecto y 2 sesiones grupales de 1 hora y media.

MES 1													
OCTUBRE													
7-oct		14-oct		16-oct		21-oct		23-oct		28-oct		30-oct	
HORAS	MARTES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES
2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 2	2	GRUPO 1	2	GRUPO 4	1	GRUPO 1	1 1/2	REUNION GRUPAL
2	GRUPO 2	2	GRUPO 4	2	GRUPO 5	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5	1	GRUPO 2		
										1	GRUPO 3		
										1	GRUPO 4		
										1	GRUPO 5		

MES 2													
NOVIEMBRE													
4-nov		6-nov		11-nov		13-nov		18-nov		20-nov		25-nov	
HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES
2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5	2	GRUPO 2	2	GRUPO 4	1	GRUPO 1	1 1/2	REUNION GRUPAL
2	GRUPO 2	2	GRUPO 4	2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5	1	GRUPO 2		
										1	GRUPO 3		
										1	GRUPO 4		
										1	GRUPO 5		

GRUPO 1 CHAAIN ITHEEM NEM IGHKHA

c) Metodología de acompañamiento

El acompañamiento combina un enfoque técnico-pedagógico con trabajo colaborativo entre el equipo realizador, los docentes del resguardo y el asesor.

Componentes metodológicos:

- **Diagnóstico inicial:** evaluación técnica del lápiz interactivo, codificación de cartillas y capacidades de los educadores.
- **Acompañamiento técnico:** revisión de materiales digitales y flujo de datos.
- **Asesorías específicas:** seguimiento al micrositio web y la experiencia transmedia acerca del uso pedagógico de las herramientas y co-creación de materiales junto a la comunidad para asegurar apropiación cultural.
- **Talleres grupales:** Dos espacios colectivos (mínimo) para compartir aprendizajes, fortalecer la colaboración y generar redes entre los participantes.
- **Retroalimentación continua:** Seguimiento personalizado a los productos, bitácoras y ajustes del plan según evolución del proyecto.

d) Estrategia pedagógica y competencias a fortalecer

La estrategia pedagógica está centrada en el aprendizaje significativo intercultural, donde la tecnología se adapta a las realidades de los territorios.

- **Competencias técnicas:** Configuración y uso del lápiz interactivo, estructuración de flujos de codificación y carga de contenidos e integración de herramientas transmedia (libro, web, podcast).
- **Competencias pedagógicas:** Diseño de estrategias de aula basadas en tecnología sin conexión, creación de materiales didácticos bilingües, formación de docentes en innovación educativa y mantenimiento tecnológico.

- **Competencias culturales y de gestión:** Promoción y preservación de la lengua Woun Meu, gestión de alianzas territoriales y redes educativas y estrategias de circulación cultural y sostenibilidad del proyecto.

e) Objetivos

Objetivo general

Fortalecer el proyecto **CHAAIN ITHEEM NEM IGHAA Cuentos tradicionales en Woun Meu desde el corazón de la selva chocoana** mediante un acompañamiento técnico y pedagógico que optimice la implementación del lápiz interactivo, la integración de medios transmedia y la capacitación docente para la preservación lingüística en el resguardo Pichimá Quebrada.

Objetivos específicos

1. Revisar y ajustar la arquitectura técnica de la herramienta interactiva y su integración con el libro y micrositio.
2. Diseñar un plan de formación docente adaptado a las condiciones tecnológicas del territorio.
3. Asesorar la creación de materiales digitales (micrositio y podcast) coherentes con la propuesta cultural.
4. Fortalecer la estrategia de circulación y alianzas interinstitucionales.
5. Documentar el proceso y las buenas prácticas para su replicabilidad en otros territorios.

f) Resultados de aprendizaje esperados

Al finalizar el acompañamiento, el equipo y los docentes serán capaces de:

- Implementar la herramienta interactiva en contextos rurales.
- Aplicar metodologías de enseñanza bilingüe integradas con tecnología.
- Diseñar y producir materiales transmedia coherentes con la identidad cultural.
- Establecer alianzas para la circulación educativa de los libros y contenidos digitales.
- Documentar los aprendizajes para su uso como modelo de innovación intercultural.

G) Bibliografía y referencias

- Winder, C. & Dowlatabadi, Z. (2022). *Producing Animation* (3rd Ed.). Focal Press.
- Pignatiello, A. (2021). *Animation Production Pipeline*. CRC Press.
- CGWire (2023). *Kitsu User Manual*.
- Ministerio TIC (2023). *Guía para la Circulación de Contenidos Educativos Digitales*.

PLAN DE TRABAJO INDIVIDUALIZADO DE ASISTENCIA TÉCNICA

Proyecto: La Minga Animada “La nueva forma de narrar nuestras historias”

Modalidad: Stop Motion

Duración del acompañamiento: octubre y noviembre 2025

Tutor: Marcial Quiñones

a) Presentación general y justificación

La Minga Animada es una iniciativa creada por jóvenes indígenas del pueblo Kamëntšá Biyá de Tabanók (Valle de Sibundoy, Putumayo), quienes, mediante la animación digital y el arte tradicional, buscan preservar y difundir los saberes ancestrales de su territorio.

Este proyecto transmedia articula arte, tecnología y cosmovisión indígena, ofreciendo una experiencia inmersiva donde la narrativa ancestral se entrelaza con la innovación digital. Incluye componentes de animación Stop Motion, una plataforma web interactiva, un rompecabezas educativo, un cómic para colorear y presencia en redes sociales.

Se destaca su pertinencia temática y cultural, así como el avance técnico y artístico del proyecto; sin embargo, se recomienda fortalecer la estructura narrativa, definir con mayor claridad los formatos de producción y mejorar el flujo de trabajo paralelo entre los distintos medios.

El presente plan de acompañamiento técnico busca apoyar al equipo en la definición de la narrativa, la integración de los distintos componentes transmedia y la consolidación de una metodología de producción coherente con su identidad cultural, visual y pedagógica.

b) Cronograma con sesiones y entregables

Horas	Actividades principales	Modalidad	Entregables
2 hrs	Diagnóstico inicial, revisión de documento base, definición del plan técnico.	Individual	Informe diagnóstico y Estado actual del proyecto
2hrs	Sesión de fortalecimiento narrativo y técnica de animación y diseño.	Individual	Documento de avance técnico.
1hr y ½	Taller grupal #1 sobre estructura de pitch y presentación de proyectos.	Grupal	Pitch deck mejorado.
1	Sesión de asesoría de proyección comercial y de sostenibilidad.	Individual	Plan de circulación.
1hr y ½	Taller grupal #2 de retroalimentación entre pares y socialización de aprendizajes.	Grupal	Informe final consolidado.

5 en horas en octubre y 5 horas en noviembre 2025 de sesiones por proyecto y 2 sesiones grupales de 1 hora y media.

MES 1									
OCTUBRE									
7-oct		14-oct		16-oct		21-oct		23-oct	
HORAS	MARTES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES
2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 2	2	GRUPO 1	2	GRUPO 4
2	GRUPO 2	2	GRUPO 4	2	GRUPO 5	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5
								1	GRUPO 1
								1	GRUPO 2
								1	GRUPO 3
								1	GRUPO 4
								1	GRUPO 5
									1 1/2 REUNION GRUPAL

MES 2									
NOVIEMBRE									
4-nov		6-nov		11-nov		13-nov		18-nov	
HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES
2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5	2	GRUPO 2	2	GRUPO 4
2	GRUPO 2	2	GRUPO 4	2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5
								1	GRUPO 1
								1	GRUPO 2
								1	GRUPO 3
								1	GRUPO 4
								1	GRUPO 5
									1 1/2 REUNION GRUPAL

GRUPO 5 LA MINGA ANIMADA

c) Metodología de acompañamiento

El acompañamiento se desarrollará desde un enfoque colaborativo, técnico y cultural.

Componentes metodológicos:

- **Diagnóstico inicial:** análisis de la estructura narrativa, revisión del guion técnico y del avance de los componentes transmedia.
- **Asesoría técnica en animación Stop Motion:** revisión de pipeline, organización de rodajes, optimización de tiempos y uso de recursos artesanales.
- **Acompañamiento narrativo:** fortalecimiento de la coherencia simbólica y estética entre animación, cómic, plataforma web y redes.
- **Talleres grupales:** Dos espacios colectivos (mínimo) para compartir aprendizajes, fortalecer la colaboración y generar redes entre los participantes.
- **Retroalimentación continua:** Seguimiento personalizado a los productos, bitácoras y ajustes del plan según evolución del proyecto.

d) Estrategia pedagógica y competencias a fortalecer

La estrategia pedagógica se fundamenta en la **Minga** como modelo de enseñanza colectiva, donde el aprendizaje se construye desde la práctica y el diálogo intercultural entre el saber ancestral y la tecnología contemporánea.

- **Competencias técnicas:** Dominio de técnicas de animación Stop Motion, organización del flujo de trabajo artesanal y digital e integración coherente de contenidos en la plataforma web y redes sociales.
- **Competencias creativas y narrativas:** Estructuración de una narrativa coherente con la cosmovisión Kamëntšá, diseño simbólico y visual de personajes y escenarios e integración de elementos sonoros y visuales propios del territorio.

- **Competencias de gestión y circulación:** Planificación de cronogramas y gestión de recursos locales, estrategias de circulación cultural y educativa y sostenibilidad y generación de productos derivados (kits educativos, cómic, rompecabezas).

e) Objetivos

Objetivo general

Fortalecer técnica y narrativamente el proyecto **La Minga Animada “La nueva forma de narrar nuestras historias”** mediante un acompañamiento especializado que integre los componentes de animación, arte, pedagogía y tecnología, consolidando su identidad cultural y su proyección transmedia.

Objetivos específicos

1. Definir la estructura narrativa y el formato audiovisual de la animación Stop Motion.
2. Optimizar el flujo de trabajo técnico y artesanal de la producción.
3. Acompañar la integración transmedia (web, cómic, redes y kits educativos).
4. Diseñar estrategias de circulación y sostenibilidad cultural.
5. Sistematizar las experiencias del proceso como modelo de Minga creativa.

f) Resultados de aprendizaje esperados

Al finalizar el acompañamiento, el equipo del proyecto será capaz de:

- Desarrollar narrativas audiovisuales coherentes con su identidad ancestral.
- Gestionar un pipeline de animación Stop Motion adaptado a sus recursos locales.
- Integrar eficazmente los distintos medios transmedia del proyecto.
- Implementar estrategias de circulación y sostenibilidad cultural.
- Sistematizar y comunicar las experiencias del proceso como modelo educativo y artístico.

g) Bibliografía y referencias

- Jenkins, H. (2010). *Transmedia Storytelling: The Future of Narrative Across Multiple Platforms*. MIT Press.
- Winder, C. & Dowlatabadi, Z. (2022). *Producing Animation* (3rd Ed.). Focal Press.
- Pignatiello, A. (2021). *Animation Production Pipeline*. CRC Press.
- CGWire (2023). *Kitsu User Manual*.

PLAN DE TRABAJO INDIVIDUALIZADO DE ASISTENCIA TÉCNICA

Proyecto: El Diario de Martina

Modalidad: Transmedia educativo y cultural

Duración del acompañamiento: octubre y noviembre 2025

Tutor: Marcial Quiñones

a) Presentación general y justificación

El Diario de Martina es una experiencia transmedia de entretenimiento educativo protagonizada por una niña afrocolombiana del Pacífico llamada Martina, quien relata sus vivencias cotidianas desde un pueblo ficticio llamado San Patojo. A través de su voz, el proyecto busca rescatar la identidad cultural afrocolombiana, promover la inclusión, fortalecer la ética del cuidado y fomentar la convivencia mediante historias que conectan lo cotidiano con valores humanos, sociales y ambientales.

El proyecto se desarrolla en múltiples formatos:

- Una cartilla digital interactiva
- Un podcast infantil
- Un blog virtual para adultos y
- Presencia activa en redes sociales con un avatar IA.

Esta estructura transmedia permite impactar diversos públicos: niños, familias, cuidadores y docentes.

El proyecto presenta un alto potencial narrativo y pedagógico, pero necesita fortalecer:

- La estructura narrativa detallada de las historias (extensión, temas y formato de los capítulos).
- La estrategia de comunicación con su audiencia infantil, asegurando autenticidad y conexión con la mirada del niño.
- La coherencia técnica y estética entre sus distintos medios (cartilla, podcast, blog y redes).

El acompañamiento técnico–creativo propuesto se centrará en fortalecer estas dimensiones, articulando narrativa, pedagogía, identidad cultural y producción transmedia.

b) Cronograma con sesiones y entregables

Horas	Actividades principales	Modalidad	Entregables
2 hrs	Diagnóstico inicial, revisión de documento base, definición del plan técnico.	Individual	Informe diagnóstico y Estado actual del proyecto
2hrs	Sesión de fortalecimiento narrativo y técnica de animación y diseño.	Individual	Documento de avance técnico.
1hr y ½	Taller grupal #1 sobre estructura de pitch y presentación de proyectos.	Grupal	Pitch deck mejorado.
1	Sesión de asesoría de proyección comercial y de sostenibilidad.	Individual	Plan de circulación.
1hr y ½	Taller grupal #2 de retroalimentación entre pares y socialización de aprendizajes.	Grupal	Informe final consolidado.

5 en horas en octubre y 5 horas en noviembre 2025 de sesiones por proyecto y 2 sesiones grupales de 1 hora y media.

MES 1									
OCTUBRE									
7-oct		14-oct		16-oct		21-oct		23-oct	
HORAS	MARTES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES
2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 2	2	GRUPO 1	2	GRUPO 4
2	GRUPO 2	2	GRUPO 4	2	GRUPO 5	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5
								28-oct	
								1	GRUPO 1
								1	GRUPO 2
								1	GRUPO 3
								1	GRUPO 4
								1	GRUPO 5
								30-oct	
								1 1/2	REUNION GRUPAL

MES 2									
NOVIEMBRE									
4-nov		6-nov		11-nov		13-nov		18-nov	
HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES
2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5	2	GRUPO 2	2	GRUPO 4
2	GRUPO 2	2	GRUPO 4	2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5
								20-nov	
								1	GRUPO 1
								1	GRUPO 2
								1	GRUPO 3
								1	GRUPO 4
								1	GRUPO 5
								25-nov	
								1 1/2	REUNION GRUPAL

GRUPO 4 EL DIARIO DE MARTINA

c) Metodología de acompañamiento

El acompañamiento se desarrollará mediante una metodología mixta (técnica, narrativa y pedagógica), con enfoque en el fortalecimiento integral del proyecto.

Componentes metodológicos:

- **Diagnóstico narrativo y técnico:** análisis inicial de la estructura transmedia, materiales y coherencia entre formatos.

- **Acompañamiento individualizado:** orientación el diseño pedagógico de los contenidos. Con sesiones uno a uno para revisar avances y definir estrategias específicas de fortalecimiento técnico y narrativo
- **Revisión técnica:** asesoría en la coherencia visual y sonora del universo transmedia.
- **Sistematización:** documentación del proceso y aprendizajes del equipo creativo.
- **Talleres grupales:** Dos espacios colectivos (mínimo) para compartir aprendizajes, fortalecer la colaboración y generar redes entre los participantes
- **Retroalimentación continua:** Seguimiento personalizado a los productos, bitácoras y ajustes del plan según evolución del proyecto.

d) Estrategia pedagógica y competencias a fortalecer

La estrategia pedagógica promueve la integración entre identidad cultural, narrativa infantil y medios digitales, fomentando la creación de contenidos con propósito educativo, inclusivo y emocionalmente significativo.

- **Competencias técnicas:** Estructuración de narrativas transmedia coherentes, producción de e-books interactivos, pódcast educativos y blogs participativos y creación de estrategias de comunicación digital con enfoque en audiencias infantiles.
- **Competencias creativas y narrativas:** Diseño de historias con propósito educativo, emocional y cultural, construcción del tono narrativo y visual del personaje Martina y fortalecimiento del universo ficcional desde la mirada de la niñez.
- **Competencias de gestión y circulación:** Planificación de contenidos para medios digitales, diseño de estrategias de circulación y alianzas con instituciones educativas y culturales y sustentabilidad económica y diversificación de fuentes de ingreso del proyecto.

e) Objetivos

Objetivo general

Fortalecer el proyecto **El Diario de Martina** en sus dimensiones narrativa, pedagógica, técnica y de circulación, garantizando coherencia entre sus múltiples formatos y consolidando su identidad como propuesta transmedia educativa afrocolombiana.

Objetivos específicos

1. Revisar y definir la estructura narrativa de los capítulos y sus formatos.
2. Consolidar el universo transmedia integrando e-book, podcast, blog y redes sociales.
3. Acompañar la producción técnica de los primeros contenidos.
4. Diseñar estrategias de circulación y sostenibilidad a largo plazo.
5. Documentar las buenas prácticas para replicabilidad en entornos educativos y culturales.

f) Resultados de aprendizaje esperados

Al finalizar el acompañamiento, el equipo del proyecto será capaz de:

- Aplicar criterios técnicos, narrativos y adecuados a su público objetivo.
- Gestionar una narrativa transmedia integrada y culturalmente pertinente.
- Desarrollar materiales digitales con calidad narrativa, sonora y visual.
- Diseñar estrategias de comunicación y circulación educativa.
- Estructurar un modelo de sostenibilidad para la continuidad del universo de Martina.

g) Bibliografía y referencias

Jenkins, H. (2010). *Transmedia Storytelling: The Future of Narrative Across Multiple Platforms*. MIT Press.

Winder, C. & Dowlatabadi, Z. (2022). *Producing Animation*. Focal Press.

PLAN DE TRABAJO INDIVIDUALIZADO DE ASISTENCIA TÉCNICA

Proyecto: Jená - Sembradora

Modalidad: Serie Animada

Duración del acompañamiento: octubre y noviembre 2025

Tutor: Marcial Quiñones

a) Presentación general y justificación

El proyecto **Jená - Sembradora** es una serie animada en 3D inspirada en la origen indígena y el valor de la tradición oral. Su eje narrativo la costumbre de escuchar historias alrededor del fuego, contadas por los abuelos rescata un hábito ancestral que se está perdiendo en las nuevas generaciones.

El proyecto presenta un notable grado de desarrollo técnico: personajes modelados, animatic 3D avanzado, universo sonoro definido y capítulos estructurados temáticamente. Sin embargo, requiere fortalecer su estrategia de circulación y sostenibilidad, además de consolidar la narrativa individual de cada capítulo.

El presente plan busca orientar a su equipo en la estructuración narrativa por episodios, la optimización del flujo de trabajo técnico (render, pipeline y control de versiones), y el desarrollo de materiales clave como el teaser, la Biblia del proyecto y el pitch deck, garantizando que el proceso mantenga coherencia técnica, narrativa y cultural.

b) Cronograma con sesiones y entregables

Horas	Actividades principales	Modalidad	Entregables
2 hrs	Diagnóstico inicial, revisión de documento base, definición del plan técnico.	Individual	Informe diagnóstico y Estado actual del proyecto
2hrs	Sesión de fortalecimiento narrativo y técnica de animación y diseño.	Individual	Documento de avance técnico.
1hr y ½	Taller grupal #1 sobre estructura de pitch y presentación de proyectos.	Grupal	Pitch deck mejorado.
1	Sesión de asesoría de proyección comercial y de sostenibilidad.	Individual	Plan de circulación.
1hr y ½	Taller grupal #2 de retroalimentación entre pares y socialización de aprendizajes.	Grupal	Informe final consolidado.

5 en horas en octubre y 5 horas en noviembre 2025 de sesiones por proyecto y 2 sesiones grupales de 1 hora y media.

MES 1													
OCTUBRE													
7-oct		14-oct		16-oct		21-oct		23-oct		28-oct		30-oct	
HORAS	MARTES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES
2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 2	2	GRUPO 1	2	GRUPO 4	1	GRUPO 1	1 1/2	REUNION GRUPAL
2	GRUPO 2	2	GRUPO 4	2	GRUPO 5	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5	1	GRUPO 2	1	GRUPO 3
										1	GRUPO 4	1	GRUPO 5

MES 2													
NOVIEMBRE													
4-nov		6-nov		11-nov		13-nov		18-nov		20-nov		25-nov	
HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES
2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5	2	GRUPO 2	2	GRUPO 4	1	GRUPO 1	1 1/2	REUNION GRUPAL
2	GRUPO 2	2	GRUPO 4	2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5	1	GRUPO 2	1	GRUPO 3
										1	GRUPO 4	1	GRUPO 5

GRUPO 2 JENA SEMBRADORA

c) Metodología de acompañamiento

La metodología se basa en un enfoque mixto que combina:

- **Sesiones individuales:** seguimiento técnico y narrativo del proyecto, revisión de avances, asesorías especializadas en pipeline y producción 3D.
- **Talleres grupales:** Dos espacios colectivos (mínimo) para compartir aprendizajes, fortalecer la colaboración y generar redes entre los participantes
- **Revisiones asincrónicas:** evaluación de materiales enviados y retroalimentación documentada.
- **Retroalimentación continua:** Seguimiento y evaluación de materiales enviados y ajustes del plan según evolución del proyecto.

d) Estrategia pedagógica y competencias a fortalecer

La estrategia pedagógica se basa en el aprendizaje por proyectos, promoviendo la integración entre arte, técnica y gestión. Se busca fortalecer las siguientes competencias:

- **Competencias técnicas:** Organización del flujo de trabajo y manejo de archivos 3D, optimización de procesos de render y simulación y uso eficiente de herramientas de producción colaborativa.
- **Competencias creativas y narrativas:** Desarrollo de la narrativa de cada capítulo, Consolidación de la estructura visual y sonora e Integración coherente entre cultura, estética y tecnología.
- **Competencias de gestión y circulación:** Planificación de entregables y control de tiempos, definición de rutas de circulación (festivales, plataformas, muestras culturales) y elaboración de materiales de presentación (Biblia, teaser, pitch deck).

e) Objetivos

Objetivo general

Fortalecer el proyecto **Jená - Sembradora** en su desarrollo narrativo, técnico y de circulación mediante un acompañamiento especializado que potencie su estructura por capítulos, optimice su flujo de trabajo 3D y consolide su identidad cultural.

Objetivos específicos

1. Revisar y fortalecer la narrativa individual de cada capítulo.
2. Optimizar la organización técnica del proyecto y su flujo de trabajo.
3. Consolidar la Biblia del proyecto y los materiales de presentación.
4. Diseñar una estrategia de circulación cultural y comercial coherente con su identidad.
5. Documentar los aprendizajes y generar buenas prácticas para futuras producciones.

f) Resultados de aprendizaje esperados

Al finalizar el acompañamiento, el equipo del proyecto será capaz de:

- Gestionar de forma eficiente los flujos técnicos de producción 3D.
- Desarrollar narrativas coherentes y autosuficientes por capítulo.
- Generar materiales profesionales de presentación y promoción.
- Aplicar una estrategia de circulación adecuada a su enfoque cultural.
- Documentar y sistematizar su proceso de producción para futuras etapas.

g) Bibliografía y referencias

- Winder, C. & Dowlatabadi, Z. (2022). *Producing Animation* (3rd Ed.). Focal Press.
- Pignatiello, A. (2021). *Animation Production Pipeline*. CRC Press.
- CGWire (2023). *Kitsu User Manual*.

PLAN DE TRABAJO INDIVIDUALIZADO DE ASISTENCIA TÉCNICA

Proyecto: La Poderosa Anansi
Modalidad: Animación, Serie animada.
Duración del acompañamiento: octubre y noviembre 2025
Tutor: Marcial Quiñones

a) Presentación general y justificación

El proyecto **La poderosa Anansi** es una serie animada 3D con fondos 2D que busca difundir la riqueza cultural africana y su conexión con las comunidades afrodescendientes en Colombia, mediante historias protagonizadas por Anansi y sus acompañantes, en un universo poblado por animales, mitos y saberes ancestrales.

El proyecto presenta un grado avanzado de desarrollo. Sin embargo, requiere fortalecer:

- 1. La coherencia narrativa (vincular mejor la historia de África con las raíces afrocolombianas).
- 2. La caracterización visual y expresiva de los personajes, especialmente de Anansi y su entorno.
- 3. La organización técnica del flujo de producción, para garantizar eficiencia en render, iluminación y animación.

El plan de asistencia técnica busca reforzar la identidad narrativa del proyecto, optimizar su pipeline de producción 3D y dotar al equipo de herramientas prácticas y metodológicas que permitan consolidar el proyecto en etapas avanzadas de diseño, desarrollo y circulación.

b) Cronograma con sesiones y entregables

Horas	Actividades principales	Modalidad	Entregables
2 hrs	Diagnóstico inicial, revisión de documento base, definición del plan técnico.	Individual	Informe diagnóstico y Estado actual del proyecto
2hrs	Sesión de fortalecimiento narrativo y técnica de animación y diseño.	Individual	Documento de avance técnico.
1hr y ½	Taller grupal #1 sobre estructura de pitch y presentación de proyectos.	Grupal	Pitch deck mejorado.
1	Sesión de asesoría de proyección comercial y de sostenibilidad.	Individual	Plan de circulación.
1hr y ½	Taller grupal #2 de retroalimentación entre pares y socialización de aprendizajes.	Grupal	Informe final consolidado.

5 en horas en octubre y 5 horas en noviembre 2025 de sesiones por proyecto y 2 sesiones grupales de 1 hora y media.

MES 1													
OCTUBRE													
7-oct		14-oct		16-oct		21-oct		23-oct		28-oct		30-oct	
HORAS	MARTES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES
2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 2	2	GRUPO 1	2	GRUPO 4	1	GRUPO 1	1 1/2	REUNION GRUPAL
2	GRUPO 2	2	GRUPO 4	2	GRUPO 5	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5	1	GRUPO 2	1	GRUPO 3
										1	GRUPO 4	1	GRUPO 4
										1	GRUPO 5		

MES 2													
NOVIEMBRE													
4-nov		6-nov		11-nov		13-nov		18-nov		20-nov		25-nov	
HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES	HORAS	JUEVES	HORAS	MARTES
2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5	2	GRUPO 2	2	GRUPO 4	1	GRUPO 1	1 1/2	REUNION GRUPAL
2	GRUPO 2	2	GRUPO 4	2	GRUPO 1	2	GRUPO 3	2	GRUPO 5	1	GRUPO 2	1	GRUPO 3
										1	GRUPO 4	1	GRUPO 4
										1	GRUPO 5		

GRUPO 3 LA PODEROSA ANANSI

c) Metodología de acompañamiento

El proceso se desarrollará mediante una metodología mixta y progresiva, que combina:

- **Acompañamiento individualizado:** asesorías personalizadas con enfoque técnico y narrativo.
- **Sesiones prácticas:** revisión de rigs, layouts y animaciones dentro del flujo real de trabajo del equipo.
- **Talleres grupales:** Dos espacios colectivos (mínimo) para compartir aprendizajes, fortalecer la colaboración y generar redes entre los participantes.
- **Asesorías específicas:** Espacios puntuales de apoyo en temas técnicos, revisión y retroalimentación sobre avances de teaser, Biblia y materiales.
- **Herramientas colaborativas:** uso de Google Drive, hojas de control de shots y herramientas de seguimiento de producción.
- **Retroalimentación continua:** Seguimiento personalizado al proyecto y ajustes del plan según evolución del proyecto.

d) Estrategia pedagógica y competencias a fortalecer

La estrategia pedagógica se centrará en la integración entre identidad cultural, narrativa y técnica, fomentando el aprendizaje experiencial y el fortalecimiento de la producción.

- **Competencias técnicas:** Optimización del render y control de recursos visuales, mejora del rigging facial y corporal para mayor expresividad y estructuración del pipeline y gestión eficiente de escenas.
- **Competencias creativas y narrativas:** Desarrollo de una narrativa coherente entre África y la diáspora afrocolombiana, profundización en la caracterización de los personajes principales. Y Uso del color, luz y composición como herramientas narrativas.

- **Competencias de gestión y circulación:** Organización del proyecto mediante herramientas colaborativas, Construcción de la Biblia y materiales de presentación profesional y diseño de estrategias de circulación que conecten con audiencias afrodescendientes y educativas.

e) Objetivos

Objetivo general

Fortalecer la coherencia narrativa, visual y técnica del proyecto **La poderosa Anansi**, optimizando su pipeline de producción 3D y consolidando su identidad afrocolombiana mediante un acompañamiento especializado que integre aspectos culturales, técnicos y pedagógicos.

Objetivos específicos

1. Reforzar la relación narrativa entre África y Colombia en la estructura del proyecto.
2. Mejorar la caracterización y expresividad de los personajes.
3. Optimizar los procesos de render, iluminación y animación del teaser.
4. Consolidar la Biblia de la serie y materiales de presentación.
5. Diseñar una estrategia de circulación cultural con enfoque en diversidad e inclusión.

f) Resultados de aprendizaje esperados

Al finalizar el acompañamiento, el equipo del proyecto será capaz de:

- Desarrollar personajes coherentes culturalmente y técnicamente optimizados.
- Elaborar narrativas afrodescendientes con enfoque pedagógico y responsable.
- Gestionar de forma estructurada el flujo de trabajo 3D.
- Preparar materiales profesionales (Biblia, teaser, pitch deck).
- Aplicar estrategias de circulación que fortalezcan la representación cultural afrocolombiana.

g) Bibliografía y referencias

- Winder, C. & Dowlatabadi, Z. (2022). *Producing Animation* (3rd Ed.). Focal Press.
- Pignatiello, A. (2021). *Animation Production Pipeline*. CRC Press.
- CGWire (2023). *Kitsu User Manual*.



PLAN DE TRABAJO INDIVIDUALIZADO DE ASISTENCIA TÉCNICA

Proyecto: SANTUARIO, La narrativa transmedia para vivir la magia de los peces de los ríos de Colombia de Borondo Animation Studios

Modalidad: Categoría 3 – Desarrollo Narrativas Transmedia

Equipo responsable: Rafael Erazo Ramírez

Tutor: Alejandro Ángel T. – alejandro@armadillomedia.tv

Duración del acompañamiento: Contractualmente: 9 de septiembre a 8 de diciembre de 2025 **Ejecución:** Lunes 29 de septiembre a 8 de diciembre de 2025

Intensidad del proceso: mínimo de cinco horas mensuales de sesiones sincrónicas de trabajo con cada proyecto en horarios específicos por pautar según avances.

a) Presentación general y justificación

El presente plan de trabajo tiene como propósito orientar el proceso de asistencia técnica personalizada para el proyecto “**SANTUARIO**” en el marco de la Beca de Desarrollo Crea Digital 2025, dentro de la categoría de Proyectos Transmedia. Este acompañamiento busca fortalecer las capacidades conceptuales, creativas, técnicas y de gestión del equipo creador, promoviendo la consolidación de una propuesta coherente, innovadora y con proyección sostenible en el ecosistema digital y cultural contemporáneo.

En los últimos años, Colombia y América Latina han evidenciado un crecimiento sostenido en la creación de contenidos transmedia, digitales, inmersivos e interactivos, impulsados por programas públicos y mixtos como Crea Digital, que han permitido avances significativos en términos de exploración estética, integración tecnológica y experimentación narrativa. Sin embargo, este desarrollo técnico y artístico requiere ahora de una segunda etapa de madurez: aquella en la que los proyectos trascienden la fase experimental y logran consolidarse como propuestas con identidad propia, sostenibles, escalables y conectadas con sus comunidades y audiencias.

La justificación de este plan parte de esa necesidad. Más allá del fortalecimiento narrativo o técnico, el proceso busca acompañar a los equipos para que sus proyectos evolucionen hacia nuevas lógicas de conexión, diálogo e intercambio con públicos, ampliando sus ecosistemas narrativos y generando impacto real en sus contextos sociales y culturales.

El gran reto de esta fase de acompañamiento consiste en generar procesos que deriven en nuevos alcances y capacidades: la consolidación de modelos de sostenibilidad a largo plazo, la formulación de estrategias de circulación y promoción más robustas, la identificación de socios estratégicos, y la creación de propiedades intelectuales (IPs) que puedan tener vida comercial, educativa o cultural más allá del prototipo inicial.

Así, el acompañamiento técnico de Crea Digital 2025 se concibe no solo como una fase de ajuste o desarrollo, sino como un laboratorio de proyección y maduración, donde los proyectos seleccionados se transforman en plataformas vivas de innovación narrativa, económica y social, aportando al fortalecimiento del ecosistema transmedia colombiano y latinoamericano.

b) Cronograma con sesiones y entregables

Cronograma con sesiones y entregables				
Fase	Actividad / Sesión	Modalidad	Fecha estimada	Entregable y/o resultados esperado
Fase 1	Diagnóstico inicial y revisión del estado del proyecto. Presentación del documento de desarrollo general (15 puntos) y acuerdos de trabajo.	Individual	Semana del 29 de septiembre	Informe diagnóstico y plan de trabajo ajustado.
	Ejercicio individual: Mapa de alegrías y dolores del proyecto. Identificación de fortalezas, retos y oportunidades.	Individual	Semana del 6 de octubre	Mapa de alegrías y dolores completado. Identificación de prioridades y metas de fortalecimiento.
	Avances de revisión por parte del tutor de los contenidos y primeros avances a partir de primer encuentro.	Interno	Semana del 6 de octubre	Plan de trabajo individualizado de cada proyecto
Fase 2	Clínica de proyectos – Sesión 1: acompañamiento individualizado sobre avances narrativa y componentes técnicos y proyección de acompañamiento detallado	Individual	Semana del 13 de octubre	Reporte de asesoría individual con ajustes narrativos/técnicos iniciales.
	Asesoría técnica 1: revisión narrativa o técnica y desarrollo del documento general (puntos 1 a 8).	Individual	Semana del 20 de octubre	Bitácora colectiva y matriz de aprendizajes comunes.
Fase 3	Taller grupal 1: Intercambio de referentes, metodologías y retos comunes. Introducción a la clínica de proyectos.	Grupal	Semana del 28 de octubre	Documento de desarrollo general diligenciado hasta el punto 8.
	Asesoría técnica 2: avances en estrategias de sostenibilidad, accesibilidad e innovación (puntos 9 a 12). Revisión de avances estrategia comunicativa, creación de comunidad y de estructura de aliados.	Individual	Semana del 4 de noviembre	Documento de desarrollo general diligenciado hasta el punto 12.
Fase 4	Taller grupal 2: presentación de avances y retroalimentación cruzada. Intercambio entre pares y análisis colectivo.	Grupal	Semana del 11 de noviembre	Presentación parcial y retroalimentación grupal.
	Clínica de proyectos – Sesión 2: acompañamiento individualizado sobre circulación, públicos y expansión transmedia.	Individual	Semana del 18 de noviembre	Informe de clínica con observaciones sobre estrategias de circulación y públicos.
Fase 5	Asesoría técnica 3: cierre y preparación de entrega final del documento general (puntos 13 a 15) y prototipo o demo.	Individual	Semana del 25 de noviembre	Versión final del documento general (puntos 13–15) y entrega de prototipo/demo.
Fase 6	Semana final administrativa: consolidación de informes del tutor, gestiones administrativas y cierre del proceso.	Interna	Semana del 2 al 8 de diciembre	Informe final del tutor y consolidación de evidencias administrativas.

Documento adjunto en Excel para mayor facilidad de revisión.

c) Metodología de acompañamiento

El proceso de asistencia técnica se fundamenta en un enfoque pedagógico experiencial y colaborativo, basado en la metodología de aprendizaje por proyectos probado por el tutor en diversos escenarios de formación e industria, donde cada equipo aprende haciendo, reflexionando, ajustando y compartiendo su proceso creativo en diálogo constante con los asesores, los pares y las comunidades vinculadas.

Este acompañamiento busca no solo fortalecer las capacidades técnicas y narrativas, sino también consolidar habilidades de gestión, sostenibilidad, comunicación y proyección a largo plazo.

La estrategia pedagógica combina tres niveles de acción complementarios:

1. **Nivel individual:** seguimiento personalizado a cada proyecto, con asesorías focalizadas según las necesidades narrativas, tecnológicas, de impacto o de gestión identificadas en el diagnóstico inicial.
2. **Nivel grupal:** espacios colectivos de aprendizaje -talleres, clínicas, laboratorios- que promueven el intercambio entre equipos, la reflexión sobre procesos comunes y la cocreación de soluciones compartidas.
3. **Nivel estratégico:** orientación hacia la proyección futura del proyecto, con énfasis en sostenibilidad, promoción, distribución, alianzas y consolidación de propiedad intelectual (IP).

Como parte del proceso, se aplicarán herramientas y metodologías diseñadas para favorecer la introspección, la planificación y la toma de decisiones creativas:

- **Documento de desarrollo general del acompañamiento:** guía base compartida con todos los equipos, que delimita fases, objetivos, hitos y recomendaciones metodológicas para cada etapa del proceso.
- **Ejercicio “alegrías y dolores del proyecto”:** actividad inicial que invita a los equipos a identificar logros, desafíos, tensiones y aprendizajes acumulados durante el desarrollo del proyecto, facilitando una mirada crítica sobre su propio proceso y una proyección clara de los pasos a seguir.
- **Matrices de avance y seguimiento:** instrumentos que permiten registrar el progreso en cada componente (narrativo, técnico, financiero, de impacto) y ajustar la ruta de trabajo conforme a las recomendaciones de los asesores.
- **Talleres de cocreación y prototipado:** espacios prácticos en los que los equipos trabajan sobre componentes específicos (guion, interactividad, visualidad, accesibilidad o circulación), con acompañamiento directo de expertos invitados.

- **Las herramientas centrales del proceso incluyen:** 1. Documento de desarrollo general (15 puntos generales a avanzar para futuras convocatorias, aliados y otros escenarios de gestión a partir del desarrollo y pilotaje). 2. Mapa de alegrías y dolores. 3. Matrices de seguimiento y bitácoras colectivas.

El enfoque de aprendizaje busca articular reflexión, experimentación y acción, garantizando que cada equipo desarrolle competencias que trasciendan el acompañamiento puntual de Crea Digital y se conviertan en herramientas de aplicación continua en sus trayectorias profesionales y creativas.

d) Estrategia pedagógica y competencias a fortalecer

A lo largo del proceso, se fortalecerán las siguientes competencias clave:

- **Análisis y reformulación narrativa o técnica**, para estructurar universos transmedia coherentes y efectivos.
- **Planificación y gestión integral de proyectos creativos**, incluyendo cronogramas, presupuestos, recursos y estrategias de sostenibilidad.
- **Diseño e implementación de estrategias de accesibilidad, sostenibilidad e innovación**, considerando criterios éticos, sociales y ambientales.
- **Comunicación efectiva y pitching profesional**, orientado a distintos públicos (institucionales, inversionistas, audiencias).
- **Evaluación crítica, adaptación y resiliencia creativa**, fortaleciendo la capacidad de iterar, aprender del error y tomar decisiones informadas.
- **Gestión de alianzas y oportunidades**, desarrollando habilidades para construir redes de colaboración y proyección internacional.

e) Objetivo general y objetivos específicos

Objetivo general:

Acompañar técnica y metodológicamente el desarrollo del proyecto “SANTUARIO” fortaleciendo sus dimensiones narrativas, conceptuales, técnicas y de gestión para su consolidación y presentación final.

Objetivos específicos:

1. Diagnosticar el estado actual del proyecto y definir una ruta de mejora.
2. Brindar asesoría personalizada en los componentes narrativos, técnicos y de impacto.
3. Promover la colaboración y el intercambio de saberes entre los equipos participantes.
4. Acompañar la producción de entregables intermedios y finales con estándares de calidad.

f) Resultados de aprendizaje esperados

Al finalizar el proceso de asistencia técnica, se espera que el equipo de trabajo haya fortalecido integralmente su proyecto, consolidando aprendizajes y herramientas que trasciendan la etapa actual de desarrollo y permitan su proyección hacia escenarios de sostenibilidad, promoción y gestión de alianzas.

En particular, se espera que el equipo:

- **Presente un proyecto integral, sólido y coherente**, con una propuesta narrativa, técnica y conceptual fortalecida, alineada con los objetivos y criterios del programa *Crea Digital*.
- **Demuestre dominio técnico, creativo y metodológico**, evidenciando capacidad de adaptación, resolución de problemas y toma de decisiones informadas en su campo de creación.
- **Incorpore estrategias de accesibilidad, sostenibilidad e innovación**, garantizando que el proyecto pueda expandirse, circular y sostenerse en el tiempo.
- **Desarrolle competencias para la promoción y circulación de su obra**, elaborando planes de difusión, posicionamiento y comunicación acordes con los públicos objetivo.
- **Identifique y gestione nuevas oportunidades de financiamiento y alianzas estratégicas**, tanto institucionales como privadas, que fortalezcan la viabilidad del proyecto.
- **Articule mecanismos de sostenibilidad económica y social**, incorporando prácticas de gestión, impacto y corresponsabilidad cultural.
- **Cierre el proceso con un prototipo, demo, maqueta o documento final validado**, acompañado de una hoja de ruta para su desarrollo, producción o implementación futura.

g) Bibliografía básica y referencias de respaldo

Carpeta general de material disponible para investigación y exploración por parte de los proyectos ubicada en:

<https://drive.google.com/drive/folders/1fzmHRkLjVefw49RYT9GLLkhfI3F10VOd?usp=sharing>

Análisis inicial del proyecto

Resumen ejecutivo

SANTUARIO es un universo transmedia de arte, ciencia y tecnología que busca reconectar emocional y culturalmente a los colombianos con los ecosistemas acuáticos del país. A través de experiencias inmersivas de realidad virtual, aumentada, proyección holográfica, full dome y arte colaborativo, los usuarios exploran los ríos Cauca, Orinoco y Magdalena guiados por el “Chamán del Agua”, símbolo de la sabiduría ancestral y de la urgencia por restablecer el vínculo entre los humanos y los peces.

El proyecto propone un metaverso acuático educativo y sensorial que combina rigurosidad científica, experimentación tecnológica y una narrativa mística sobre la biodiversidad. Su desarrollo integra más de 30 especies modeladas en 3D con asesoría ictiológica, y se plantea como una experiencia escalable que puede itinerar entre museos, escuelas y entornos digitales. Conecta arte, investigación y pedagogía ambiental, fortaleciendo la identidad cultural y ecológica del país.

Fortalezas iniciales

- Concepto original, poético y de alta pertinencia ambiental, que combina saberes ancestrales y ciencia contemporánea.
- Narrativa transmedia sólida, con cinco experiencias complementarias que logran equilibrio entre exploración, contemplación y acción.
- Alta calidad artística y técnica en modelado 3D, animación y diseño de ecosistemas, sustentada en trabajo previo de investigación y prototipos VR.
- Coherencia estética y narrativa, con un personaje guía (el Chamán del Agua) que articula todo el recorrido inmersivo.
- Estrategia de impacto clara: público amplio, educativo e intergeneracional; fuerte potencial de circulación en espacios museográficos.
- Inclusión de mecanismos de accesibilidad multisensorial y modularidad tecnológica que permite versiones adaptadas para distintos entornos.
- Perspectiva de sostenibilidad cultural y económica a largo plazo mediante licenciamiento, alianzas institucionales y contenidos educativos derivados.

Temas o debilidades a revisar

- Necesidad de consolidar un documento de biblia transmedial unificado que detalle la relación narrativa y técnica entre los módulos.
- Fortalecer la estrategia de sostenibilidad y monetización, definiendo escenarios financieros más concretos (museos, licencias, sector educativo).
- Profundizar en los protocolos de accesibilidad para garantizar la plena inclusión de públicos con discapacidad visual o motriz.
- Reforzar el sistema de evaluación de impacto (indicadores cualitativos y cuantitativos) durante las pruebas con usuarios.
- Alinear cronograma y entregables con la capacidad técnica real del equipo, especialmente en fases de integración multiplataforma y pruebas.
- Ajustar el flujo de producción para minimizar cuellos de botella entre los procesos de animación 3D, programación y diseño sonoro.

Alcance real de la fase de desarrollo

Durante los dos meses de ejecución, el proyecto puede alcanzar:

- Un prototipo funcional avanzado de al menos tres experiencias integradas (VR, RA y holografía).
- La finalización del diseño visual y técnico de los ecosistemas y las especies de los ríos Cauca y Magdalena.
- Consolidación del portal web interactivo y documentación narrativa-técnica del universo transmedia.
- Entrega de la biblia transmedial y la estrategia de comunicaciones y sostenibilidad.
- Lanzamiento del prototipo y prueba piloto con público en ambientes reales (museos o eventos educativos).

El proyecto tiene un grado alto de madurez conceptual y técnica, con un equipo multidisciplinario experimentado, por lo cual las metas planteadas son alcanzables si se mantiene la sincronía entre las áreas creativas y de producción.

Necesidades prioritarias

- Narrativa y dramaturgia: profundizar en la coherencia del arco narrativo entre los cinco módulos, reforzando el tránsito emocional del usuario desde la exploración hasta la empatía con las especies. Se recomienda enfatizar la figura del Chamán del Agua como eje de continuidad simbólica y emocional.
- Interactividad / UX / UI: garantizar la consistencia de la interfaz entre experiencias; unificar la navegación y los puntos de decisión. Diseñar una interfaz accesible, limpia y coherente entre las versiones VR, web y RA.

- Técnica / Prototipado: consolidar la arquitectura técnica que permita interoperabilidad entre motores (Unity, Unreal, WebGL). Crear documentación de procesos de animación y estándares de optimización gráfica.
- Accesibilidad / Ética / Datos: implementar recursos multisensoriales (audio 3D, vibración, contraste adaptativo) y reforzar políticas de uso responsable de datos e imágenes.
- Sostenibilidad / Modelo de negocio: articular la estrategia de monetización con el sector educativo y museográfico, explorando licencias B2B y coproducciones culturales. Considerar un modelo híbrido entre itinerancia y acceso digital.
- Promoción / Circulación / Públicos: fortalecer la campaña previa al lanzamiento, con teasers y piezas para redes, y establecer alianzas con instituciones ambientales y educativas.
- Propiedad intelectual (IP) / Licencias: asegurar los registros de derechos de autor de las especies modeladas y entornos; definir contratos claros con colaboradores creativos.
- Gestión de aliados / Recursos: mantener y ampliar la red de aliados académicos y museográficos; priorizar convenios con universidades y centros de divulgación científica para circulación del proyecto.

Recomendaciones iniciales de acompañamiento

- Orientar la tutoría inicial a la integración narrativa y técnica de las cinco experiencias inmersivas y su documentación dentro de la biblia transmedial.
- Acompañar al equipo en la construcción del modelo de sostenibilidad, explorando vías de circulación y monetización con instituciones educativas y museos.
- Reforzar la estrategia de accesibilidad mediante revisión con expertos en inclusión digital y diseño universal.
- Asegurar la evaluación de usuarios y recolección de métricas, generando instrumentos que sirvan para validar impacto y usabilidad.
- Fomentar la participación del proyecto en redes internacionales de arte y ciencia, para ampliar su proyección global y posibilidades de cooperación.



PLAN DE TRABAJO INDIVIDUALIZADO DE ASISTENCIA TÉCNICA

Proyecto: SOÑÉ SU NOMBRE de CARABALI FILMS & NEW MEDIA S.A.S.

Modalidad: Categoría 3 – Desarrollo Narrativas Transmedia

Equipo responsable: Angela Patricia Carabalí Giraldo

Tutor: Alejandro Ángel T. – alejandro@armadillomedia.tv

Duración del acompañamiento: **Contractualmente:** 9 de septiembre a 8 de diciembre de 2025 **Ejecución:** Lunes 29 de septiembre a 8 de diciembre de 2025

Intensidad del proceso: mínimo de cinco horas mensuales de sesiones sincrónicas de trabajo con cada proyecto en horarios específicos por pautar según avances.

a) Presentación general y justificación

El presente plan de trabajo tiene como propósito orientar el proceso de asistencia técnica personalizada para el proyecto “SOÑÉ SU NOMBRE” en el marco de la Beca de Desarrollo Crea Digital 2025, dentro de la categoría de Proyectos Transmedia. Este acompañamiento busca fortalecer las capacidades conceptuales, creativas, técnicas y de gestión del equipo creador, promoviendo la consolidación de una propuesta coherente, innovadora y con proyección sostenible en el ecosistema digital y cultural contemporáneo.

En los últimos años, Colombia y América Latina han evidenciado un crecimiento sostenido en la creación de contenidos transmedia, digitales, inmersivos e interactivos, impulsados por programas públicos y mixtos como Crea Digital, que han permitido avances significativos en términos de exploración estética, integración tecnológica y experimentación narrativa. Sin embargo, este desarrollo técnico y artístico requiere ahora de una segunda etapa de madurez: aquella en la que los proyectos trascienden la fase experimental y logran consolidarse como propuestas con identidad propia, sostenibles, escalables y conectadas con sus comunidades y audiencias.

La justificación de este plan parte de esa necesidad. Más allá del fortalecimiento narrativo o técnico, el proceso busca acompañar a los equipos para que sus proyectos evolucionen hacia nuevas lógicas de conexión, diálogo e intercambio con públicos, ampliando sus ecosistemas narrativos y generando impacto real en sus contextos sociales y culturales.

El gran reto de esta fase de acompañamiento consiste en generar procesos que deriven en nuevos alcances y capacidades: la consolidación de modelos de sostenibilidad a largo plazo, la formulación de estrategias de circulación y promoción más robustas, la identificación de socios estratégicos, y la creación de propiedades intelectuales (IPs) que puedan tener vida comercial, educativa o cultural más allá del prototipo inicial.

Así, el acompañamiento técnico de Crea Digital 2025 se concibe no solo como una fase de ajuste o desarrollo, sino como un laboratorio de proyección y maduración, donde los proyectos seleccionados se transforman en plataformas vivas de innovación narrativa, económica y social, aportando al fortalecimiento del ecosistema transmedia colombiano y latinoamericano.

b) Cronograma con sesiones y entregables

Cronograma con sesiones y entregables				
Fase	Actividad / Sesión	Modalidad	Fecha estimada	Entregable y/o resultados esperado
Fase 1	Diagnóstico inicial y revisión del estado del proyecto. Presentación del documento de desarrollo general (15 puntos) y acuerdos de trabajo.	Individual	Semana del 29 de septiembre	Informe diagnóstico y plan de trabajo ajustado.
	Ejercicio individual: Mapa de alegrías y dolores del proyecto. Identificación de fortalezas, retos y oportunidades.	Individual	Semana del 6 de octubre	Mapa de alegrías y dolores completado. Identificación de prioridades y metas de fortalecimiento.
	Avances de revisión por parte del tutor de los contenidos y primeros avances a partir de primer encuentro.	Interno	Semana del 6 de octubre	Plan de trabajo individualizado de cada proyecto
Fase 2	Clínica de proyectos – Sesión 1: acompañamiento individualizado sobre avances narrativa y componentes técnicos y proyección de acompañamiento detallado	Individual	Semana del 13 de octubre	Reporte de asesoría individual con ajustes narrativos/técnicos iniciales.
	Asesoría técnica 1: revisión narrativa o técnica y desarrollo del documento general (puntos 1 a 8).	Individual	Semana del 20 de octubre	Bitácora colectiva y matriz de aprendizajes comunes.
Fase 3	Taller grupal 1: Intercambio de referentes, metodologías y retos comunes. Introducción a la clínica de proyectos.	Grupal	Semana del 28 de octubre	Documento de desarrollo general diligenciado hasta el punto 8.
	Asesoría técnica 2: avances en estrategias de sostenibilidad, accesibilidad e innovación (puntos 9 a 12). Revisión de avances estrategia comunicativa, creación de comunidad y de estructura de aliados.	Individual	Semana del 4 de noviembre	Documento de desarrollo general diligenciado hasta el punto 12.
Fase 4	Taller grupal 2: presentación de avances y retroalimentación cruzada. Intercambio entre pares y análisis colectivo.	Grupal	Semana del 11 de noviembre	Presentación parcial y retroalimentación grupal.
	Clínica de proyectos – Sesión 2: acompañamiento individualizado sobre circulación, públicos y expansión transmedia.	Individual	Semana del 18 de noviembre	Informe de clínica con observaciones sobre estrategias de circulación y públicos.
Fase 5	Asesoría técnica 3: cierre y preparación de entrega final del documento general (puntos 13 a 15) y prototipo o demo.	Individual	Semana del 25 de noviembre	Versión final del documento general (puntos 13–15) y entrega de prototipo/demo.
Fase 6	Semana final administrativa: consolidación de informes del tutor, gestiones administrativas y cierre del proceso.	Interna	Semana del 2 al 8 de diciembre	Informe final del tutor y consolidación de evidencias administrativas.

Documento adjunto en Excel para mayor facilidad de revisión.

c) Metodología de acompañamiento

El proceso de asistencia técnica se fundamenta en un enfoque pedagógico experiencial y colaborativo, basado en la metodología de aprendizaje por proyectos probado por el tutor en diversos escenarios de formación e industria, donde cada equipo aprende haciendo, reflexionando, ajustando y compartiendo su proceso creativo en diálogo constante con los asesores, los pares y las comunidades vinculadas.

Este acompañamiento busca no solo fortalecer las capacidades técnicas y narrativas, sino también consolidar habilidades de gestión, sostenibilidad, comunicación y proyección a largo plazo.

La estrategia pedagógica combina tres niveles de acción complementarios:

1. **Nivel individual:** seguimiento personalizado a cada proyecto, con asesorías focalizadas según las necesidades narrativas, tecnológicas, de impacto o de gestión identificadas en el diagnóstico inicial.
2. **Nivel grupal:** espacios colectivos de aprendizaje -talleres, clínicas, laboratorios- que promueven el intercambio entre equipos, la reflexión sobre procesos comunes y la cocreación de soluciones compartidas.
3. **Nivel estratégico:** orientación hacia la proyección futura del proyecto, con énfasis en sostenibilidad, promoción, distribución, alianzas y consolidación de propiedad intelectual (IP).

Como parte del proceso, se aplicarán herramientas y metodologías diseñadas para favorecer la introspección, la planificación y la toma de decisiones creativas:

- **Documento de desarrollo general del acompañamiento:** guía base compartida con todos los equipos, que delimita fases, objetivos, hitos y recomendaciones metodológicas para cada etapa del proceso.
- **Ejercicio “alegrías y dolores del proyecto”:** actividad inicial que invita a los equipos a identificar logros, desafíos, tensiones y aprendizajes acumulados durante el desarrollo del proyecto, facilitando una mirada crítica sobre su propio proceso y una proyección clara de los pasos a seguir.
- **Matrices de avance y seguimiento:** instrumentos que permiten registrar el progreso en cada componente (narrativo, técnico, financiero, de impacto) y ajustar la ruta de trabajo conforme a las recomendaciones de los asesores.
- **Talleres de cocreación y prototipado:** espacios prácticos en los que los equipos trabajan sobre componentes específicos (guion, interactividad, visualidad, accesibilidad o circulación), con acompañamiento directo de expertos invitados.

- **Las herramientas centrales del proceso incluyen:** 1. Documento de desarrollo general (15 puntos generales a avanzar para futuras convocatorias, aliados y otros escenarios de gestión a partir del desarrollo y pilotaje). 2. Mapa de alegrías y dolores. 3. Matrices de seguimiento y bitácoras colectivas.

El enfoque de aprendizaje busca articular reflexión, experimentación y acción, garantizando que cada equipo desarrolle competencias que trasciendan el acompañamiento puntual de Crea Digital y se conviertan en herramientas de aplicación continua en sus trayectorias profesionales y creativas.

d) Estrategia pedagógica y competencias a fortalecer

A lo largo del proceso, se fortalecerán las siguientes competencias clave:

- **Análisis y reformulación narrativa o técnica**, para estructurar universos transmedia coherentes y efectivos.
- **Planificación y gestión integral de proyectos creativos**, incluyendo cronogramas, presupuestos, recursos y estrategias de sostenibilidad.
- **Diseño e implementación de estrategias de accesibilidad, sostenibilidad e innovación**, considerando criterios éticos, sociales y ambientales.
- **Comunicación efectiva y pitching profesional**, orientado a distintos públicos (institucionales, inversionistas, audiencias).
- **Evaluación crítica, adaptación y resiliencia creativa**, fortaleciendo la capacidad de iterar, aprender del error y tomar decisiones informadas.
- **Gestión de alianzas y oportunidades**, desarrollando habilidades para construir redes de colaboración y proyección internacional.

e) Objetivo general y objetivos específicos

Objetivo general:

Acompañar técnica y metodológicamente el desarrollo del proyecto “SOÑÉ SU NOMBRE” fortaleciendo sus dimensiones narrativas, conceptuales, técnicas y de gestión para su consolidación y presentación final.

Objetivos específicos:

1. Diagnosticar el estado actual del proyecto y definir una ruta de mejora.
2. Brindar asesoría personalizada en los componentes narrativos, técnicos y de impacto.
3. Promover la colaboración y el intercambio de saberes entre los equipos participantes.
4. Acompañar la producción de entregables intermedios y finales con estándares de calidad.

f) Resultados de aprendizaje esperados

Al finalizar el proceso de asistencia técnica, se espera que el equipo de trabajo haya fortalecido integralmente su proyecto, consolidando aprendizajes y herramientas que trasciendan la etapa actual de desarrollo y permitan su proyección hacia escenarios de sostenibilidad, promoción y gestión de alianzas.

En particular, se espera que el equipo:

- **Presente un proyecto integral, sólido y coherente**, con una propuesta narrativa, técnica y conceptual fortalecida, alineada con los objetivos y criterios del programa *Crea Digital*.
- **Demuestre dominio técnico, creativo y metodológico**, evidenciando capacidad de adaptación, resolución de problemas y toma de decisiones informadas en su campo de creación.
- **Incorpore estrategias de accesibilidad, sostenibilidad e innovación**, garantizando que el proyecto pueda expandirse, circular y sostenerse en el tiempo.
- **Desarrolle competencias para la promoción y circulación de su obra**, elaborando planes de difusión, posicionamiento y comunicación acordes con los públicos objetivo.
- **Identifique y gestione nuevas oportunidades de financiamiento y alianzas estratégicas**, tanto institucionales como privadas, que fortalezcan la viabilidad del proyecto.
- **Articule mecanismos de sostenibilidad económica y social**, incorporando prácticas de gestión, impacto y corresponsabilidad cultural.
- **Cierre el proceso con un prototipo, demo, maqueta o documento final validado**, acompañado de una hoja de ruta para su desarrollo, producción o implementación futura.

g) Bibliografía básica y referencias de respaldo

Carpeta general de material disponible para investigación y exploración por parte de los proyectos ubicada en:

<https://drive.google.com/drive/folders/1fzmHRkLjVefw49RYT9GLLkhfl3F10VOd?usp=sharing>

Análisis inicial del proyecto

Resumen ejecutivo

Soñé su nombre es un universo transmedia que nace del largometraje documental homónimo, una obra autobiográfica de la directora afrocolombiana Ángela Carabalí, que explora la desaparición forzada desde una perspectiva de memoria, sanación y esperanza. A partir de un sueño donde su padre desaparecido le pide que lo busque, el proyecto construye un relato poético y político que une lo afro y lo indígena, lo urbano y lo rural, lo real y lo onírico.

La propuesta transmedia amplía el documental hacia cuatro formatos autónomos y conectados: el E-book ilustrado “Siempre conmigo”, la videodanza interactiva “Semillas en movimiento”, la canción original “Te llevo en mi corazón”, y la estrategia digital “Seamos la cosecha”. Cada expansión propone un puente emocional entre memoria y territorio, articulando lenguajes visuales, sonoros y corporales para activar procesos de duelo, resistencia y reparación simbólica.

El proyecto es liderado por mujeres racializadas y se consolida como una obra de creación con profundo valor social, artístico y pedagógico, aportando a la memoria viva del país y a la representatividad de comunidades afro e indígenas en el ecosistema digital colombiano.

Fortalezas iniciales

- Narrativa potente y cohesionada con alto nivel de desarrollo previo (largometraje terminado en circulación en festivales y con premios y reconocimientos, cuentos revisados en primeras fases, canción y videodanza en fase avanzada).
- Perspectiva ética y reparadora del dolor, basada en la ternura, la espiritualidad y la conexión con la tierra como fuente de vida.
- Equipo interdisciplinario consolidado, con experiencia en dirección documental, danza contemporánea, arte sonoro e interactividad.
- Apoyo de Manos Visibles y su fondo Era que garantiza difusión y visibilidad en diversos circuitos.
- Diseño transmedia equilibrado entre formatos artísticos, educativos y de circulación digital.
- Profunda pertinencia temática: aborda la desaparición forzada desde una voz femenina, afrocolombiana y territorial, aportando una mirada diferencial en el

panorama de la memoria.

- Estrategia pedagógica clara: los productos dialogan con públicos específicos (infancias, educadores, jóvenes, comunidades étnicas).
- Uso sensible y simbólico de tecnologías (TouchDesigner, MediaPipe, MoveNet) como mediaciones expresivas más que como artificios técnicos.

Temas o debilidades a revisar

- Consolidar un documento de biblia transmedial que unifique los flujos narrativos, los personajes, las estéticas y los objetivos de impacto de cada formato.
- Reforzar la interfaz interactiva de la videodanza, optimizando la respuesta del sistema de tracking y la claridad de la experiencia del usuario.
- Estructurar la estrategia de sostenibilidad económica y de circulación con proyecciones realistas y cronogramas de ampliación post Crea Digital.
- Documentar de forma sistemática las pruebas de usuario y validaciones pedagógicas del E-book y la videodanza.
- Establecer una estrategia clara de derechos de autor e imagen, especialmente frente a los materiales del largometraje y su reutilización en nuevos formatos.
- Alinear el discurso visual de la campaña *Seamos la cosecha* con la estética general del universo narrativo (coherencia gráfica y tono emocional).

Alcance real de la fase de desarrollo

Durante los dos meses de ejecución, el proyecto puede alcanzar:

- Un piloto funcional del E-book ilustrado “Siempre conmigo”, con un cuento completamente desarrollado e ilustrado (“Un sueño en flor”) y sinopsis del segundo (“Vara de premios”).
- Un prototipo interactivo operativo de la videodanza “Semillas en movimiento”, con al menos una interacción gestual funcional y registro audiovisual de pruebas con usuarios.
- Una estrategia digital integral “Seamos la cosecha” lista para implementación, con identidad visual, piezas gráficas y cronograma editorial.
- Un video demostrativo y dossier de los tres componentes como entregables para circulación y continuidad del proyecto.

El alcance es ambicioso pero factible gracias al alto grado de avance narrativo y a la claridad metodológica del cronograma y presupuesto. Se sugiere revisar el alcance de los entregables planteados en las bases de CD 2025.

Necesidades prioritarias

- **Narrativa y dramaturgia:** reforzar la coherencia simbólica entre los cinco formatos (documental, videodanza, canción, E-book, redes). Asegurar continuidad emocional y unidad estética, evitando que cada expansión funcione como un universo aislado.
- **Interactividad / UX / UI:** optimizar la interfaz de *Semillas en movimiento* para mejorar la sensibilidad del tracking y la respuesta del usuario; incluir instrucciones claras y accesibles dentro de la instalación.
- **Técnica / Prototipado:** fortalecer la documentación técnica del proceso (guion interactivo, diagramas de flujo, manual de uso del prototipo). Generar backups funcionales y estandarización de archivos para asegurar replicabilidad.
- **Accesibilidad / Ética / Datos:** implementar subtítulos, audiodescripciones y guías de lectura accesible; mantener transparencia en el uso de IA en procesos visuales y editoriales, con créditos adecuados.
- **Sostenibilidad / Modelo de negocio:** construir un plan de sostenibilidad que combine circulación cultural, alianzas institucionales (museos, ONGs, universidades) y estrategias digitales de visibilidad y crowdfunding ético.
- **Promoción / Circulación / Públicos:** fortalecer la presencia del proyecto en festivales y redes de memoria; diseñar acciones de participación comunitaria que activen las piezas más allá del ámbito artístico.
- **Propiedad intelectual (IP) / Licencias:** definir licencias compartidas y registros de derechos sobre materiales derivados del documental original y de los nuevos formatos con coproductores.
- **Gestión de aliados / Recursos:** consolidar convenios con organizaciones territoriales, ONGs y fundaciones aliadas (Manos Visibles, Museo Afro de Cali, Parque Explora) para garantizar continuidad e impacto real en comunidades.

Recomendaciones iniciales de acompañamiento

- Acompañar la integración conceptual y narrativa del universo completo, asegurando coherencia estética y emocional entre piezas.
- Orientar mentorías en tecnologías interactivas accesibles y optimización de interfaz para la videodanza.
- Fortalecer la estrategia de sostenibilidad con herramientas de planificación financiera y gestión de alianzas estratégicas.
- Estimular la proyección internacional del proyecto en sus componentes expandidos mediante la vinculación a festivales especializados, escenarios de arte digital y redes de creación afro e indígena latinoamericana.



PLAN DE TRABAJO INDIVIDUALIZADO DE ASISTENCIA TÉCNICA

Proyecto: ENTRE LUCES Y SOMBRAS: UN VIAJE AL ALMA DEL CINE
COLOMBIANO de Demiurgo Latam SAS

Modalidad: Categoría 3 – Desarrollo Narrativas Transmedia

Equipo responsable: Juan Manuel Escobar Villegas

Tutor: Alejandro Ángel T. – alejandro@armadillomedia.tv

Duración del acompañamiento: Contractualmente: 9 de septiembre a 8 de diciembre de 2025 **Ejecución:** Lunes 29 de septiembre a 8 de diciembre de 2025

Intensidad del proceso: mínimo de cinco horas mensuales de sesiones sincrónicas de trabajo con cada proyecto en horarios específicos por pautar según avances.

a) Presentación general y justificación

El presente plan de trabajo tiene como propósito orientar el proceso de asistencia técnica personalizada para el proyecto “ENTRE LUCES Y SOMBRAS” en el marco de la Beca de Desarrollo Crea Digital 2025, dentro de la categoría de Proyectos Transmedia. Este acompañamiento busca fortalecer las capacidades conceptuales, creativas, técnicas y de gestión del equipo creador, promoviendo la consolidación de una propuesta coherente, innovadora y con proyección sostenible en el ecosistema digital y cultural contemporáneo.

En los últimos años, Colombia y América Latina han evidenciado un crecimiento sostenido en la creación de contenidos transmedia, digitales, inmersivos e interactivos, impulsados por programas públicos y mixtos como Crea Digital, que han permitido avances significativos en términos de exploración estética, integración tecnológica y experimentación narrativa. Sin embargo, este desarrollo técnico y artístico requiere ahora de una segunda etapa de madurez: aquella en la que los proyectos trascienden la fase experimental y logran consolidarse como propuestas con identidad propia, sostenibles, escalables y conectadas con sus comunidades y audiencias.

La justificación de este plan parte de esa necesidad. Más allá del fortalecimiento narrativo o técnico, el proceso busca acompañar a los equipos para que sus proyectos evolucionen hacia nuevas lógicas de conexión, diálogo e intercambio con públicos, ampliando sus ecosistemas narrativos y generando impacto real en sus contextos sociales y culturales.

El gran reto de esta fase de acompañamiento consiste en generar procesos que deriven en nuevos alcances y capacidades: la consolidación de modelos de sostenibilidad a largo plazo, la formulación de estrategias de circulación y promoción más robustas, la identificación de socios estratégicos, y la creación de propiedades intelectuales (IPs) que puedan tener vida comercial, educativa o cultural más allá del prototipo inicial.

Así, el acompañamiento técnico de Crea Digital 2025 se concibe no solo como una fase de ajuste o desarrollo, sino como un laboratorio de proyección y maduración, donde los proyectos seleccionados se transforman en plataformas vivas de innovación narrativa, económica y social, aportando al fortalecimiento del ecosistema transmedia colombiano y latinoamericano.

b) Cronograma con sesiones y entregables

Cronograma con sesiones y entregables				
Fase	Actividad / Sesión	Modalidad	Fecha estimada	Entregable y/o resultados esperado
Fase 1	Diagnóstico inicial y revisión del estado del proyecto. Presentación del documento de desarrollo general (15 puntos) y acuerdos de trabajo.	Individual	Semana del 29 de septiembre	Informe diagnóstico y plan de trabajo ajustado.
	Ejercicio individual: Mapa de alegrías y dolores del proyecto. Identificación de fortalezas, retos y oportunidades.	Individual	Semana del 6 de octubre	Mapa de alegrías y dolores completado. Identificación de prioridades y metas de fortalecimiento.
	Avances de revisión por parte del tutor de los contenidos y primeros avances a partir de primer encuentro.	Interno	Semana del 6 de octubre	Plan de trabajo individualizado de cada proyecto
Fase 2	Clínica de proyectos – Sesión 1: acompañamiento individualizado sobre avances narrativa y componentes técnicos y proyección de acompañamiento detallado	Individual	Semana del 13 de octubre	Reporte de asesoría individual con ajustes narrativos/técnicos iniciales.
	Asesoría técnica 1: revisión narrativa o técnica y desarrollo del documento general (puntos 1 a 8).	Individual	Semana del 20 de octubre	Bitácora colectiva y matriz de aprendizajes comunes.
Fase 3	Taller grupal 1: Intercambio de referentes, metodologías y retos comunes. Introducción a la clínica de proyectos.	Grupal	Semana del 28 de octubre	Documento de desarrollo general diligenciado hasta el punto 8.
	Asesoría técnica 2: avances en estrategias de sostenibilidad, accesibilidad e innovación (puntos 9 a 12). Revisión de avances estrategia comunicativa, creación de comunidad y de estructura de aliados.	Individual	Semana del 4 de noviembre	Documento de desarrollo general diligenciado hasta el punto 12.
Fase 4	Taller grupal 2: presentación de avances y retroalimentación cruzada. Intercambio entre pares y análisis colectivo.	Grupal	Semana del 11 de noviembre	Presentación parcial y retroalimentación grupal.
	Clínica de proyectos – Sesión 2: acompañamiento individualizado sobre circulación, públicos y expansión transmedia.	Individual	Semana del 18 de noviembre	Informe de clínica con observaciones sobre estrategias de circulación y públicos.
Fase 5	Asesoría técnica 3: cierre y preparación de entrega final del documento general (puntos 13 a 15) y prototipo o demo.	Individual	Semana del 25 de noviembre	Versión final del documento general (puntos 13–15) y entrega de prototipo/demo.
Fase 6	Semana final administrativa: consolidación de informes del tutor, gestiones administrativas y cierre del proceso.	Interna	Semana del 2 al 8 de diciembre	Informe final del tutor y consolidación de evidencias administrativas.

Documento adjunto en Excel para mayor facilidad de revisión.

c) Metodología de acompañamiento

El proceso de asistencia técnica se fundamenta en un enfoque pedagógico experiencial y colaborativo, basado en la metodología de aprendizaje por proyectos probado por el tutor en diversos escenarios de formación e industria, donde cada equipo aprende haciendo, reflexionando, ajustando y compartiendo su proceso creativo en diálogo constante con los asesores, los pares y las comunidades vinculadas.

Este acompañamiento busca no solo fortalecer las capacidades técnicas y narrativas, sino también consolidar habilidades de gestión, sostenibilidad, comunicación y proyección a largo plazo.

La estrategia pedagógica combina tres niveles de acción complementarios:

1. **Nivel individual:** seguimiento personalizado a cada proyecto, con asesorías focalizadas según las necesidades narrativas, tecnológicas, de impacto o de gestión identificadas en el diagnóstico inicial.
2. **Nivel grupal:** espacios colectivos de aprendizaje -talleres, clínicas, laboratorios- que promueven el intercambio entre equipos, la reflexión sobre procesos comunes y la cocreación de soluciones compartidas.
3. **Nivel estratégico:** orientación hacia la proyección futura del proyecto, con énfasis en sostenibilidad, promoción, distribución, alianzas y consolidación de propiedad intelectual (IP).

Como parte del proceso, se aplicarán herramientas y metodologías diseñadas para favorecer la introspección, la planificación y la toma de decisiones creativas:

- **Documento de desarrollo general del acompañamiento:** guía base compartida con todos los equipos, que delimita fases, objetivos, hitos y recomendaciones metodológicas para cada etapa del proceso.
- **Ejercicio “alegrías y dolores del proyecto”:** actividad inicial que invita a los equipos a identificar logros, desafíos, tensiones y aprendizajes acumulados durante el desarrollo del proyecto, facilitando una mirada crítica sobre su propio proceso y una proyección clara de los pasos a seguir.
- **Matrices de avance y seguimiento:** instrumentos que permiten registrar el progreso en cada componente (narrativo, técnico, financiero, de impacto) y ajustar la ruta de trabajo conforme a las recomendaciones de los asesores.
- **Talleres de cocreación y prototipado:** espacios prácticos en los que los equipos trabajan sobre componentes específicos (guion, interactividad, visualidad, accesibilidad o circulación), con acompañamiento directo de expertos invitados.

- **Las herramientas centrales del proceso incluyen:** 1. Documento de desarrollo general (15 puntos generales a avanzar para futuras convocatorias, aliados y otros escenarios de gestión a partir del desarrollo y pilotaje). 2. Mapa de alegrías y dolores. 3. Matrices de seguimiento y bitácoras colectivas.

El enfoque de aprendizaje busca articular reflexión, experimentación y acción, garantizando que cada equipo desarrolle competencias que trasciendan el acompañamiento puntual de Crea Digital y se conviertan en herramientas de aplicación continua en sus trayectorias profesionales y creativas.

d) Estrategia pedagógica y competencias a fortalecer

A lo largo del proceso, se fortalecerán las siguientes competencias clave:

- **Análisis y reformulación narrativa o técnica**, para estructurar universos transmedia coherentes y efectivos.
- **Planificación y gestión integral de proyectos creativos**, incluyendo cronogramas, presupuestos, recursos y estrategias de sostenibilidad.
- **Diseño e implementación de estrategias de accesibilidad, sostenibilidad e innovación**, considerando criterios éticos, sociales y ambientales.
- **Comunicación efectiva y pitching profesional**, orientado a distintos públicos (institucionales, inversionistas, audiencias).
- **Evaluación crítica, adaptación y resiliencia creativa**, fortaleciendo la capacidad de iterar, aprender del error y tomar decisiones informadas.
- **Gestión de alianzas y oportunidades**, desarrollando habilidades para construir redes de colaboración y proyección internacional.

e) Objetivo general y objetivos específicos

Objetivo general:

Acompañar técnica y metodológicamente el desarrollo del proyecto “ENTRE LUCES Y SOMBRAS” fortaleciendo sus dimensiones narrativas, conceptuales, técnicas y de gestión para su consolidación y presentación final.

Objetivos específicos:

1. Diagnosticar el estado actual del proyecto y definir una ruta de mejora.
2. Brindar asesoría personalizada en los componentes narrativos, técnicos y de impacto.
3. Promover la colaboración y el intercambio de saberes entre los equipos participantes.
4. Acompañar la producción de entregables intermedios y finales con estándares de calidad.

f) Resultados de aprendizaje esperados

Al finalizar el proceso de asistencia técnica, se espera que el equipo de trabajo haya fortalecido integralmente su proyecto, consolidando aprendizajes y herramientas que trasciendan la etapa actual de desarrollo y permitan su proyección hacia escenarios de sostenibilidad, promoción y gestión de alianzas.

En particular, se espera que el equipo:

- **Presente un proyecto integral, sólido y coherente**, con una propuesta narrativa, técnica y conceptual fortalecida, alineada con los objetivos y criterios del programa *Crea Digital*.
- **Demuestre dominio técnico, creativo y metodológico**, evidenciando capacidad de adaptación, resolución de problemas y toma de decisiones informadas en su campo de creación.
- **Incorpore estrategias de accesibilidad, sostenibilidad e innovación**, garantizando que el proyecto pueda expandirse, circular y sostenerse en el tiempo.
- **Desarrolle competencias para la promoción y circulación de su obra**, elaborando planes de difusión, posicionamiento y comunicación acordes con los públicos objetivo.
- **Identifique y gestione nuevas oportunidades de financiamiento y alianzas estratégicas**, tanto institucionales como privadas, que fortalezcan la viabilidad del proyecto.
- **Articule mecanismos de sostenibilidad económica y social**, incorporando prácticas de gestión, impacto y corresponsabilidad cultural.
- **Cierre el proceso con un prototipo, demo, maqueta o documento final validado**, acompañado de una hoja de ruta para su desarrollo, producción o implementación futura.

g) Bibliografía básica y referencias de respaldo

Carpeta general de material disponible para investigación y exploración por parte de los proyectos ubicada en:

<https://drive.google.com/drive/folders/1fzmHRkLjVefw49RYT9GLLkhfI3F10VOd?usp=sharing>

Análisis inicial del proyecto

Resumen ejecutivo

Entre Luces y Sombras es un universo transmedia que rescata la memoria del primer cine colombiano y rinde homenaje al pionero Félix Joaquín Rodríguez, director de Alma Provinciana (1926). El proyecto integra una serie VR inmersiva, un cómic interactivo en realidad aumentada, y un piloto de serie animada que amplía el relato desde una mirada poética y pedagógica sobre el patrimonio audiovisual del país.

La fase actual, apoyada por Crea Digital 2025, consiste en el desarrollo de un prototipo inmersivo en realidad virtual que simula el montaje físico-digital (*“phygital”*) de una exposición location-based que reunirá todos los componentes del transmedia.

Este piloto servirá como herramienta de planificación curatorial, comercialización y promoción internacional, proyectando el montaje definitivo para el centenario de Alma Provinciana.

Fortalezas iniciales

- Universo narrativo maduro y coherente, sustentado en una investigación rigurosa sobre historia del cine colombiano.
- Integración fluida entre formatos (VR, AR, animación) bajo una estética unificada que combina archivo, cine clásico y lenguaje contemporáneo.
- Propuesta museográfica sólida: el prototipo VR incluye ocho salas temáticas (galería inicial, VR, cómic AR, proyección inmersiva, photo oportunities, etc.) que articulan experiencia y pedagogía.
- Enfoque curatorial innovador que convierte la narrativa XR en un espacio expositivo replicable e itinerante.
- Potencial de impacto cultural y educativo, con capacidad de atraer públicos generales, académicos y técnicos.
- Equipo creativo con experiencia en XR, animación y gestión cultural, respaldado por estructura de producción clara y cronograma viable.

Temas o debilidades a revisar

- Consolidar la biblia técnica y narrativa que unifique los tres productos existentes y el nuevo prototipo VR.
- Asegurar interoperabilidad técnica entre Unreal/Unity y dispositivos Oculus Quest y Android.
- Desarrollar métricas de validación de impacto (tráfico, usabilidad, intención de visita al montaje real).
- Reforzar la estrategia de comercialización y alianzas nacionales e internacionales, priorizando sostenibilidad y modelos de monetización cultural.
- Explorar las posibilidades de escenarios de monetización en escenarios como el académico y validar las posibilidades de modelo de cobro por experiencia planteada.
- Verificar que la carga de trabajo prevista para tres meses sea realista frente a la magnitud del modelado y la integración XR.
- Implementar estándares de accesibilidad en interfaz, sonido y color, ya que el proyecto apunta a una experiencia educativa amplia.
- Revisar viabilidad de aprovechar el prototipado en curso para dejar una experiencia en versión más portable que permita generar otros esquemas de monetización y movimiento de la obra en su nueva fase.

Alcance real de la fase de desarrollo

Durante los dos meses de ejecución, el proyecto puede alcanzar:

- Un prototipo VR funcional que simule la exposición completa, con navegación, ambientación y narrativa curatorial.
- Documentación técnica y narrativa (biblia de montaje y guía curatorial XR).
- Materiales de promoción y video demo para búsqueda de aliados y fondos.
- Validación interna del flujo de recorrido y ajustes para optimización multiplataforma.

El alcance propuesto es pertinente y alcanzable, siempre que se mantenga un flujo de trabajo coordinado entre modelado, integración y curaduría. Se sugiere revisar el alcance de los entregables planteados en las bases de CD 2025.

Necesidades prioritarias

- Narrativa y dramaturgia: fortalecer el arco conceptual que conecta la experiencia VR, el cómic AR y la serie animada, garantizando continuidad emocional y coherencia entre medios. Integrar una voz curatorial clara que guíe al usuario en el recorrido del museo virtual.

- Interactividad / UX / UI: diseñar una navegación fluida entre salas; emplear interfaces visuales limpias que orienten al visitante sin interrumpir la inmersión. Evaluar la posibilidad de incorporar narración sonora o subtitulada.
- Técnica / Prototipado: optimizar el rendimiento del prototipo para Oculus Quest y Android; estandarizar formatos, texturas y niveles de detalle en modelado 3D; documentar procesos para replicabilidad.
- Accesibilidad / Ética / Datos: incluir audio descripciones, opciones de contraste visual y subtítulos multilingües; garantizar trazabilidad y derechos sobre los materiales históricos y audiovisuales.
- Sostenibilidad / Modelo de negocio: desarrollar una estrategia de monetización en dos fases: (1) pitching y alianzas con instituciones culturales; (2) licenciamiento del montaje físico y modelo itinerante con boletería o convenios B2B.
- Promoción / Circulación / Públicos: diseñar campaña digital y audiovisual que posicione el proyecto como ejemplo de innovación patrimonial XR; aprovechar festivales de cine, arte y tecnología para visibilización. Crear universo narrativo con el material preexistente y activaciones que derive en comunidad pendiente de ser potenciada e impactada.
- Propiedad intelectual (IP) / Licencias: mantener claridad en los derechos compartidos entre los autores del universo original y Demiurgo LATAM SAS (o quienes ellos delimiten); registrar el prototipo como desarrollo derivado.
- Gestión de aliados / Recursos: ampliar la red de colaboración con museos, universidades y embajadas; proyectar cooperación internacional para la exposición final 2026.

Recomendaciones iniciales de acompañamiento

- Concentrar el acompañamiento técnico en la integración narrativa y curatorial del prototipo VR como herramienta museográfica.
- Acompañar la definición del modelo de sostenibilidad, orientado a gestión de aliados, itinerancia y licenciamiento cultural.
- Revisar con especialistas en accesibilidad XR la experiencia del visitante virtual.
- Fomentar mentorías cruzadas entre proyectos XR de patrimonio para intercambio de aprendizajes.
- Apoyar la estrategia de visibilización en mercados y ferias nacionales e internacionales, especialmente en ejes de arte, tecnología y memoria audiovisual.
- Generar listados iniciales de aliados y entidades conectadas de manera directa con el eje temático que potencien la viabilidad de llevar a cabo la experiencia basada en locación prevista.



PLAN DE TRABAJO INDIVIDUALIZADO DE ASISTENCIA TÉCNICA

Proyecto: El Guardian de la Esmeralda: los fragmentos del Caos de Grupo Editorial Mnemosine

Modalidad: Categoría 3 – Desarrollo Narrativas Transmedia

Equipo responsable: Ana Paola Arbeláez

Tutor: Alejandro Ángel T. – alejandro@armadillomedia.tv

Duración del acompañamiento: Contractualmente: 9 de septiembre a 8 de diciembre de 2025 **Ejecución:** Lunes 29 de septiembre a 8 de diciembre de 2025

Intensidad del proceso: mínimo de cinco horas mensuales de sesiones sincrónicas de trabajo con cada proyecto en horarios específicos por pautar según avances.

a) Presentación general y justificación

El presente plan de trabajo tiene como propósito orientar el proceso de asistencia técnica personalizada para el proyecto “El Guardian de la Esmeralda” en el marco de la Beca de Desarrollo Crea Digital 2025, dentro de la categoría de Proyectos Transmedia. Este acompañamiento busca fortalecer las capacidades conceptuales, creativas, técnicas y de gestión del equipo creador, promoviendo la consolidación de una propuesta coherente, innovadora y con proyección sostenible en el ecosistema digital y cultural contemporáneo.

En los últimos años, Colombia y América Latina han evidenciado un crecimiento sostenido en la creación de contenidos transmedia, digitales, inmersivos e interactivos, impulsados por programas públicos y mixtos como Crea Digital, que han permitido avances significativos en términos de exploración estética, integración tecnológica y experimentación narrativa. Sin embargo, este desarrollo técnico y artístico requiere ahora de una segunda etapa de madurez: aquella en la que los proyectos trascienden la fase experimental y logran consolidarse como propuestas con identidad propia, sostenibles, escalables y conectadas con sus comunidades y audiencias.

La justificación de este plan parte de esa necesidad. Más allá del fortalecimiento narrativo o técnico, el proceso busca acompañar a los equipos para que sus proyectos evolucionen hacia nuevas lógicas de conexión, diálogo e intercambio con públicos, ampliando sus ecosistemas narrativos y generando impacto real en sus contextos sociales y culturales.

El gran reto de esta fase de acompañamiento consiste en generar procesos que deriven en nuevos alcances y capacidades: la consolidación de modelos de sostenibilidad a largo plazo, la formulación de estrategias de circulación y promoción más robustas, la identificación de socios estratégicos, y la creación de propiedades intelectuales (IPs) que puedan tener vida comercial, educativa o cultural más allá del prototipo inicial.

Así, el acompañamiento técnico de Crea Digital 2025 se concibe no solo como una fase de ajuste o desarrollo, sino como un laboratorio de proyección y maduración, donde los proyectos seleccionados se transforman en plataformas vivas de innovación narrativa, económica y social, aportando al fortalecimiento del ecosistema transmedia colombiano y latinoamericano.

b) Cronograma con sesiones y entregables

Cronograma con sesiones y entregables				
Fase	Actividad / Sesión	Modalidad	Fecha estimada	Entregable y/o resultados esperado
Fase 1	Diagnóstico inicial y revisión del estado del proyecto. Presentación del documento de desarrollo general (15 puntos) y acuerdos de trabajo.	Individual	Semana del 29 de septiembre	Informe diagnóstico y plan de trabajo ajustado.
	Ejercicio individual: Mapa de alegrías y dolores del proyecto. Identificación de fortalezas, retos y oportunidades.	Individual	Semana del 6 de octubre	Mapa de alegrías y dolores completado. Identificación de prioridades y metas de fortalecimiento.
	Avances de revisión por parte del tutor de los contenidos y primeros avances a partir de primer encuentro.	Interno	Semana del 6 de octubre	Plan de trabajo individualizado de cada proyecto
Fase 2	Clínica de proyectos – Sesión 1: acompañamiento individualizado sobre avances narrativa y componentes técnicos y proyección de acompañamiento detallado	Individual	Semana del 13 de octubre	Reporte de asesoría individual con ajustes narrativos/técnicos iniciales.
	Asesoría técnica 1: revisión narrativa o técnica y desarrollo del documento general (puntos 1 a 8).	Individual	Semana del 20 de octubre	Bitácora colectiva y matriz de aprendizajes comunes.
Fase 3	Taller grupal 1: Intercambio de referentes, metodologías y retos comunes. Introducción a la clínica de proyectos.	Grupal	Semana del 28 de octubre	Documento de desarrollo general diligenciado hasta el punto 8.
	Asesoría técnica 2: avances en estrategias de sostenibilidad, accesibilidad e innovación (puntos 9 a 12). Revisión de avances estrategia comunicativa, creación de comunidad y de estructura de aliados.	Individual	Semana del 4 de noviembre	Documento de desarrollo general diligenciado hasta el punto 12.
Fase 4	Taller grupal 2: presentación de avances y retroalimentación cruzada. Intercambio entre pares y análisis colectivo.	Grupal	Semana del 11 de noviembre	Presentación parcial y retroalimentación grupal.
	Clínica de proyectos – Sesión 2: acompañamiento individualizado sobre circulación, públicos y expansión transmedia.	Individual	Semana del 18 de noviembre	Informe de clínica con observaciones sobre estrategias de circulación y públicos.
Fase 5	Asesoría técnica 3: cierre y preparación de entrega final del documento general (puntos 13 a 15) y prototipo o demo.	Individual	Semana del 25 de noviembre	Versión final del documento general (puntos 13–15) y entrega de prototipo/demo.
Fase 6	Semana final administrativa: consolidación de informes del tutor, gestiones administrativas y cierre del proceso.	Interna	Semana del 2 al 8 de diciembre	Informe final del tutor y consolidación de evidencias administrativas.

Documento adjunto en Excel para mayor facilidad de revisión.

c) Metodología de acompañamiento

El proceso de asistencia técnica se fundamenta en un enfoque pedagógico experiencial y colaborativo, basado en la metodología de aprendizaje por proyectos probado por el tutor en diversos escenarios de formación e industria, donde cada equipo aprende haciendo, reflexionando, ajustando y compartiendo su proceso creativo en diálogo constante con los asesores, los pares y las comunidades vinculadas.

Este acompañamiento busca no solo fortalecer las capacidades técnicas y narrativas, sino también consolidar habilidades de gestión, sostenibilidad, comunicación y proyección a largo plazo.

La estrategia pedagógica combina tres niveles de acción complementarios:

1. **Nivel individual:** seguimiento personalizado a cada proyecto, con asesorías focalizadas según las necesidades narrativas, tecnológicas, de impacto o de gestión identificadas en el diagnóstico inicial.
2. **Nivel grupal:** espacios colectivos de aprendizaje -talleres, clínicas, laboratorios- que promueven el intercambio entre equipos, la reflexión sobre procesos comunes y la cocreación de soluciones compartidas.
3. **Nivel estratégico:** orientación hacia la proyección futura del proyecto, con énfasis en sostenibilidad, promoción, distribución, alianzas y consolidación de propiedad intelectual (IP).

Como parte del proceso, se aplicarán herramientas y metodologías diseñadas para favorecer la introspección, la planificación y la toma de decisiones creativas:

- **Documento de desarrollo general del acompañamiento:** guía base compartida con todos los equipos, que delimita fases, objetivos, hitos y recomendaciones metodológicas para cada etapa del proceso.
- **Ejercicio “alegrías y dolores del proyecto”:** actividad inicial que invita a los equipos a identificar logros, desafíos, tensiones y aprendizajes acumulados durante el desarrollo del proyecto, facilitando una mirada crítica sobre su propio proceso y una proyección clara de los pasos a seguir.
- **Matrices de avance y seguimiento:** instrumentos que permiten registrar el progreso en cada componente (narrativo, técnico, financiero, de impacto) y ajustar la ruta de trabajo conforme a las recomendaciones de los asesores.
- **Talleres de cocreación y prototipado:** espacios prácticos en los que los equipos trabajan sobre componentes específicos (guion, interactividad, visualidad, accesibilidad o circulación), con acompañamiento directo de expertos invitados.

- **Las herramientas centrales del proceso incluyen:** 1. Documento de desarrollo general (15 puntos generales a avanzar para futuras convocatorias, aliados y otros escenarios de gestión a partir del desarrollo y pilotaje). 2. Mapa de alegrías y dolores. 3. Matrices de seguimiento y bitácoras colectivas.

El enfoque de aprendizaje busca articular reflexión, experimentación y acción, garantizando que cada equipo desarrolle competencias que trasciendan el acompañamiento puntual de Crea Digital y se conviertan en herramientas de aplicación continua en sus trayectorias profesionales y creativas.

d) Estrategia pedagógica y competencias a fortalecer

A lo largo del proceso, se fortalecerán las siguientes competencias clave:

- **Análisis y reformulación narrativa o técnica**, para estructurar universos transmedia coherentes y efectivos.
- **Planificación y gestión integral de proyectos creativos**, incluyendo cronogramas, presupuestos, recursos y estrategias de sostenibilidad.
- **Diseño e implementación de estrategias de accesibilidad, sostenibilidad e innovación**, considerando criterios éticos, sociales y ambientales.
- **Comunicación efectiva y pitching profesional**, orientado a distintos públicos (institucionales, inversionistas, audiencias).
- **Evaluación crítica, adaptación y resiliencia creativa**, fortaleciendo la capacidad de iterar, aprender del error y tomar decisiones informadas.
- **Gestión de alianzas y oportunidades**, desarrollando habilidades para construir redes de colaboración y proyección internacional.

e) Objetivo general y objetivos específicos

Objetivo general:

Acompañar técnica y metodológicamente el desarrollo del proyecto “El Guardian de la Esmeralda” fortaleciendo sus dimensiones narrativas, conceptuales, técnicas y de gestión para su consolidación y presentación final.

Objetivos específicos:

1. Diagnosticar el estado actual del proyecto y definir una ruta de mejora.
2. Brindar asesoría personalizada en los componentes narrativos, técnicos y de impacto.
3. Promover la colaboración y el intercambio de saberes entre los equipos participantes.
4. Acompañar la producción de entregables intermedios y finales con estándares de calidad.

f) Resultados de aprendizaje esperados

Al finalizar el proceso de asistencia técnica, se espera que el equipo de trabajo haya fortalecido integralmente su proyecto, consolidando aprendizajes y herramientas que trasciendan la etapa actual de desarrollo y permitan su proyección hacia escenarios de sostenibilidad, promoción y gestión de alianzas.

En particular, se espera que el equipo:

- **Presente un proyecto integral, sólido y coherente**, con una propuesta narrativa, técnica y conceptual fortalecida, alineada con los objetivos y criterios del programa *Crea Digital*.
- **Demuestre dominio técnico, creativo y metodológico**, evidenciando capacidad de adaptación, resolución de problemas y toma de decisiones informadas en su campo de creación.
- **Incorpore estrategias de accesibilidad, sostenibilidad e innovación**, garantizando que el proyecto pueda expandirse, circular y sostenerse en el tiempo.
- **Desarrolle competencias para la promoción y circulación de su obra**, elaborando planes de difusión, posicionamiento y comunicación acordes con los públicos objetivo.
- **Identifique y gestione nuevas oportunidades de financiamiento y alianzas estratégicas**, tanto institucionales como privadas, que fortalezcan la viabilidad del proyecto.
- **Articule mecanismos de sostenibilidad económica y social**, incorporando prácticas de gestión, impacto y corresponsabilidad cultural.
- **Cierre el proceso con un prototipo, demo, maqueta o documento final validado**, acompañado de una hoja de ruta para su desarrollo, producción o implementación futura.

g) Bibliografía básica y referencias de respaldo

Carpeta general de material disponible para investigación y exploración por parte de los proyectos ubicada en:

<https://drive.google.com/drive/folders/1fzmHRkLjVefw49RYT9GLLkhfI3F10VOd?usp=sharing>

Análisis inicial del proyecto

Resumen ejecutivo

El Guardián de la Esmeralda: Fragmentos del Caos es una experiencia narrativa transmedia que fusiona literatura, juego y tecnología para revivir la Bogotá mítica de los años 40 desde una mirada de realismo mágico, feminismo y memoria urbana. Basada en la novela homónima de Ana Paola Arbeláez, la propuesta articula tres plataformas: una novela literaria ya terminada y lista para publicación, un juego de mesa narrativo con estructura de libro-juego, y una aplicación de realidad aumentada (AR) que amplifica el universo narrativo y conecta lo físico con lo digital. El proyecto destaca por su rigor narrativo, su estética histórico-fantástica y su capacidad para combinar mitología muisca, patrimonio urbano y nuevas tecnologías accesibles.

En la fase de desarrollo apoyada por Crea Digital 2025, busca consolidar un prototipo funcional del juego y la aplicación AR, así como entregar la biblia transmedial que articula personajes, mecánicas, escenarios y líneas de expansión.

Fortalezas iniciales

- Universo narrativo sólido, con una novela base completa y registrada, que garantiza coherencia y profundidad simbólica.
- Innovadora fusión de patrimonio cultural, historia urbana y mitología indígena, generando un discurso identitario y educativo.
- Diseño de juego estructurado con alta rejugabilidad, decisiones ramificadas y mecánicas que integran emoción narrativa y estrategia.
- Propuesta visual y estética refinada: ambientación de la Bogotá de 1947 con sensibilidad artística y rigor histórico.
- Uso inteligente y funcional de la realidad aumentada como asistente narrativo y educativo, no solo como recurso estético.
- Equipo interdisciplinario que combina experiencia editorial, literaria, artística y tecnológica.
- Amplio potencial de circulación cultural y comercial a través de ferias de libro, librerías especializadas y espacios educativos.

Temas o debilidades a revisar

- Profundizar en la interfaz entre la aplicación AR y el juego físico, garantizando usabilidad intuitiva y accesibilidad.
- Fortalecer el documento de biblia transmedial con flujos narrativos y técnicos detallados entre plataformas.
- Ajustar el plan de comercialización hacia una estrategia más realista de escalabilidad y sostenibilidad económica.
- Revisar las mecánicas de dificultad y equilibrio del juego, para que la narrativa no opaque la jugabilidad.
- Incorporar lineamientos de accesibilidad digital (contraste, subtítulos, guías sonoras) y criterios de inclusión cultural.
- Evitar sobrecarga narrativa en la aplicación AR; priorizar funciones clave que amplifiquen la experiencia sin distraer al jugador.

Alcance real de la fase de desarrollo

Durante los dos meses de ejecución, el proyecto puede alcanzar:

- Un prototipo jugable funcional del libro-juego con al menos tres cuentos completos y sus correspondientes mapas, miniaturas y mecánicas.
- Desarrollo de la aplicación AR en versión piloto (navegación básica, activación de códigos QR y acceso a la biblia transmedial).
- Diseño y entrega del video de experiencia, la biblia transmedial y el informe de pruebas con usuarios.
- Integración entre narrativa, arte y mecánicas para la validación del sistema de juego y su potencial educativo y cultural.

El proyecto tiene un grado alto de madurez conceptual y técnica, con un equipo multidisciplinario experimentado, por lo cual las metas planteadas son alcanzables si se mantiene la sincronía entre las áreas creativas y de producción.

Necesidades prioritarias

- Narrativa y dramaturgia: consolidar la estructura arborescente del libro-juego, con un equilibrio entre narrativa emergente, decisiones significativas y tensión dramática. La historia debe mantener coherencia emocional sin perder el ritmo lúdico.
- Interactividad / UX / UI: diseñar una interfaz AR amigable, con narración clara, guías visuales y transiciones coherentes. Se recomienda implementar pruebas de usabilidad con usuarios reales.
- Técnica / Prototipado: priorizar la estabilidad técnica de la app AR y su sincronización con los códigos QR del juego físico; estandarizar formatos de diseño e impresión para la producción del tablero y componentes.

- Accesibilidad / Ética / Datos: incorporar principios de accesibilidad universal en texto, sonido y colorimetría. Mantener registro ético del contenido visual y de audio, especialmente en materiales históricos y representaciones culturales.
- Sostenibilidad / Modelo de negocio: fortalecer la estructura de monetización con proyecciones concretas: venta del libro y del juego físico, alianzas con librerías y plataformas culturales, y posibles licencias educativas.
- Promoción / Circulación / Públicos: articular una estrategia de visibilidad combinada (presencial + digital) que aproveche ferias, redes de bookfluencers y espacios de apropiación cultural.
- Propiedad intelectual (IP) / Licencias: garantizar la titularidad de la autora y el grupo editorial; definir lineamientos para futuras expansiones narrativas y derivados (cómic, artbooks, juegos digitales).
- Gestión de aliados / Recursos: fortalecer vínculos con instituciones culturales, editoriales independientes y comunidades académicas interesadas en literatura fantástica y juegos narrativos.

Recomendaciones iniciales de acompañamiento

- Priorizar la documentación integral del universo transmedia (biblia narrativa + técnica), articulando mecánicas, personajes y escenarios.
- Acompañar el desarrollo del prototipo AR con asesorías técnicas y pruebas tempranas de usabilidad.
- Incorporar sesiones de circulación y sostenibilidad, orientadas al sector editorial y cultural.
- Promover espacios de intercambio creativo y pedagógico con otros proyectos transmedia, potenciando redes colaborativas.



PLAN DE TRABAJO INDIVIDUALIZADO DE ASISTENCIA TÉCNICA

Proyecto: Guardianes Extintos de TRIGEON SAS

Modalidad: Categoría 3 – Desarrollo Narrativas Transmedia

Equipo responsable: Ludwwin Steve Espitia Figueroa

Tutor: Alejandro Ángel T. – alejandro@armadillomedia.tv

Duración del acompañamiento: **Contractualmente:** 9 de septiembre a 8 de diciembre de 2025 **Ejecución:** Lunes 29 de septiembre a 8 de diciembre de 2025

Intensidad del proceso: mínimo de cinco horas mensuales de sesiones sincrónicas de trabajo con cada proyecto en horarios específicos por pautar según avances.

a) Presentación general y justificación

El presente plan de trabajo tiene como propósito orientar el proceso de asistencia técnica personalizada para el proyecto **“Guardianes Extintos”** en el marco de la Beca de Desarrollo Crea Digital 2025, dentro de la categoría de Proyectos Transmedia. Este acompañamiento busca fortalecer las capacidades conceptuales, creativas, técnicas y de gestión del equipo creador, promoviendo la consolidación de una propuesta coherente, innovadora y con proyección sostenible en el ecosistema digital y cultural contemporáneo.

En los últimos años, Colombia y América Latina han evidenciado un crecimiento sostenido en la creación de contenidos transmedia, digitales, inmersivos e interactivos, impulsados por programas públicos y mixtos como Crea Digital, que han permitido avances significativos en términos de exploración estética, integración tecnológica y experimentación narrativa. Sin embargo, este desarrollo técnico y artístico requiere ahora de una segunda etapa de madurez: aquella en la que los proyectos trascienden la fase experimental y logran consolidarse como propuestas con identidad propia, sostenibles, escalables y conectadas con sus comunidades y audiencias.

La justificación de este plan parte de esa necesidad. Más allá del fortalecimiento narrativo o técnico, el proceso busca acompañar a los equipos para que sus proyectos evolucionen hacia nuevas lógicas de conexión, diálogo e intercambio con públicos, ampliando sus ecosistemas narrativos y generando impacto real en sus contextos sociales y culturales.

El gran reto de esta fase de acompañamiento consiste en generar procesos que deriven en nuevos alcances y capacidades: la consolidación de modelos de sostenibilidad a largo plazo, la formulación de estrategias de circulación y promoción más robustas, la identificación de socios estratégicos, y la creación de propiedades intelectuales (IPs) que puedan tener vida comercial, educativa o cultural más allá del prototipo inicial.

Así, el acompañamiento técnico de Crea Digital 2025 se concibe no solo como una fase de ajuste o desarrollo, sino como un laboratorio de proyección y maduración, donde los proyectos seleccionados se transforman en plataformas vivas de innovación narrativa, económica y social, aportando al fortalecimiento del ecosistema transmedia colombiano y latinoamericano.

b) Cronograma con sesiones y entregables

Cronograma con sesiones y entregables				
Fase	Actividad / Sesión	Modalidad	Fecha estimada	Entregable y/o resultados esperado
Fase 1	Diagnóstico inicial y revisión del estado del proyecto. Presentación del documento de desarrollo general (15 puntos) y acuerdos de trabajo.	Individual	Semana del 29 de septiembre	Informe diagnóstico y plan de trabajo ajustado.
	Ejercicio individual: Mapa de alegrías y dolores del proyecto. Identificación de fortalezas, retos y oportunidades.	Individual	Semana del 6 de octubre	Mapa de alegrías y dolores completado. Identificación de prioridades y metas de fortalecimiento.
	Avances de revisión por parte del tutor de los contenidos y primeros avances a partir de primer encuentro.	Interno	Semana del 6 de octubre	Plan de trabajo individualizado de cada proyecto
Fase 2	Clínica de proyectos – Sesión 1: acompañamiento individualizado sobre avances narrativa y componentes técnicos y proyección de acompañamiento detallado	Individual	Semana del 13 de octubre	Reporte de asesoría individual con ajustes narrativos/técnicos iniciales.
	Asesoría técnica 1: revisión narrativa o técnica y desarrollo del documento general (puntos 1 a 8).	Individual	Semana del 20 de octubre	Bitácora colectiva y matriz de aprendizajes comunes.
Fase 3	Taller grupal 1: Intercambio de referentes, metodologías y retos comunes. Introducción a la clínica de proyectos.	Grupal	Semana del 28 de octubre	Documento de desarrollo general diligenciado hasta el punto 8.
	Asesoría técnica 2: avances en estrategias de sostenibilidad, accesibilidad e innovación (puntos 9 a 12). Revisión de avances estrategia comunicativa, creación de comunidad y de estructura de aliados.	Individual	Semana del 4 de noviembre	Documento de desarrollo general diligenciado hasta el punto 12.
Fase 4	Taller grupal 2: presentación de avances y retroalimentación cruzada. Intercambio entre pares y análisis colectivo.	Grupal	Semana del 11 de noviembre	Presentación parcial y retroalimentación grupal.
	Clínica de proyectos – Sesión 2: acompañamiento individualizado sobre circulación, públicos y expansión transmedia.	Individual	Semana del 18 de noviembre	Informe de clínica con observaciones sobre estrategias de circulación y públicos.
Fase 5	Asesoría técnica 3: cierre y preparación de entrega final del documento general (puntos 13 a 15) y prototipo o demo.	Individual	Semana del 25 de noviembre	Versión final del documento general (puntos 13–15) y entrega de prototipo/demo.
Fase 6	Semana final administrativa: consolidación de informes del tutor, gestiones administrativas y cierre del proceso.	Interna	Semana del 2 al 8 de diciembre	Informe final del tutor y consolidación de evidencias administrativas.

Documento adjunto en Excel para mayor facilidad de revisión.

c) Metodología de acompañamiento

El proceso de asistencia técnica se fundamenta en un enfoque pedagógico experiencial y colaborativo, basado en la metodología de aprendizaje por proyectos probado por el tutor en diversos escenarios de formación e industria, donde cada equipo aprende haciendo, reflexionando, ajustando y compartiendo su proceso creativo en diálogo constante con los asesores, los pares y las comunidades vinculadas.

Este acompañamiento busca no solo fortalecer las capacidades técnicas y narrativas, sino también consolidar habilidades de gestión, sostenibilidad, comunicación y proyección a largo plazo.

La estrategia pedagógica combina tres niveles de acción complementarios:

1. **Nivel individual:** seguimiento personalizado a cada proyecto, con asesorías focalizadas según las necesidades narrativas, tecnológicas, de impacto o de gestión identificadas en el diagnóstico inicial.
2. **Nivel grupal:** espacios colectivos de aprendizaje -talleres, clínicas, laboratorios- que promueven el intercambio entre equipos, la reflexión sobre procesos comunes y la cocreación de soluciones compartidas.
3. **Nivel estratégico:** orientación hacia la proyección futura del proyecto, con énfasis en sostenibilidad, promoción, distribución, alianzas y consolidación de propiedad intelectual (IP).

Como parte del proceso, se aplicarán herramientas y metodologías diseñadas para favorecer la introspección, la planificación y la toma de decisiones creativas:

- **Documento de desarrollo general del acompañamiento:** guía base compartida con todos los equipos, que delimita fases, objetivos, hitos y recomendaciones metodológicas para cada etapa del proceso.
- **Ejercicio “alegrías y dolores del proyecto”:** actividad inicial que invita a los equipos a identificar logros, desafíos, tensiones y aprendizajes acumulados durante el desarrollo del proyecto, facilitando una mirada crítica sobre su propio proceso y una proyección clara de los pasos a seguir.
- **Matrices de avance y seguimiento:** instrumentos que permiten registrar el progreso en cada componente (narrativo, técnico, financiero, de impacto) y ajustar la ruta de trabajo conforme a las recomendaciones de los asesores.
- **Talleres de cocreación y prototipado:** espacios prácticos en los que los equipos trabajan sobre componentes específicos (guion, interactividad, visualidad, accesibilidad o circulación), con acompañamiento directo de expertos invitados.

- **Las herramientas centrales del proceso incluyen:** 1. Documento de desarrollo general (15 puntos generales a avanzar para futuras convocatorias, aliados y otros escenarios de gestión a partir del desarrollo y pilotaje). 2. Mapa de alegrías y dolores. 3. Matrices de seguimiento y bitácoras colectivas.

El enfoque de aprendizaje busca articular reflexión, experimentación y acción, garantizando que cada equipo desarrolle competencias que trasciendan el acompañamiento puntual de Crea Digital y se conviertan en herramientas de aplicación continua en sus trayectorias profesionales y creativas.

d) Estrategia pedagógica y competencias a fortalecer

A lo largo del proceso, se fortalecerán las siguientes competencias clave:

- **Análisis y reformulación narrativa o técnica**, para estructurar universos transmedia coherentes y efectivos.
- **Planificación y gestión integral de proyectos creativos**, incluyendo cronogramas, presupuestos, recursos y estrategias de sostenibilidad.
- **Diseño e implementación de estrategias de accesibilidad, sostenibilidad e innovación**, considerando criterios éticos, sociales y ambientales.
- **Comunicación efectiva y pitching profesional**, orientado a distintos públicos (institucionales, inversionistas, audiencias).
- **Evaluación crítica, adaptación y resiliencia creativa**, fortaleciendo la capacidad de iterar, aprender del error y tomar decisiones informadas.
- **Gestión de alianzas y oportunidades**, desarrollando habilidades para construir redes de colaboración y proyección internacional.

e) Objetivo general y objetivos específicos

Objetivo general:

Acompañar técnica y metodológicamente el desarrollo del proyecto “Guardianes Extintos” fortaleciendo sus dimensiones narrativas, conceptuales, técnicas y de gestión para su consolidación y presentación final.

Objetivos específicos:

1. Diagnosticar el estado actual del proyecto y definir una ruta de mejora.
2. Brindar asesoría personalizada en los componentes narrativos, técnicos y de impacto.
3. Promover la colaboración y el intercambio de saberes entre los equipos participantes.
4. Acompañar la producción de entregables intermedios y finales con estándares de calidad.

f) Resultados de aprendizaje esperados

Al finalizar el proceso de asistencia técnica, se espera que el equipo de trabajo haya fortalecido integralmente su proyecto, consolidando aprendizajes y herramientas que trasciendan la etapa actual de desarrollo y permitan su proyección hacia escenarios de sostenibilidad, promoción y gestión de alianzas.

En particular, se espera que el equipo:

- **Presente un proyecto integral, sólido y coherente**, con una propuesta narrativa, técnica y conceptual fortalecida, alineada con los objetivos y criterios del programa *Crea Digital*.
- **Demuestre dominio técnico, creativo y metodológico**, evidenciando capacidad de adaptación, resolución de problemas y toma de decisiones informadas en su campo de creación.
- **Incorpore estrategias de accesibilidad, sostenibilidad e innovación**, garantizando que el proyecto pueda expandirse, circular y sostenerse en el tiempo.
- **Desarrolle competencias para la promoción y circulación de su obra**, elaborando planes de difusión, posicionamiento y comunicación acordes con los públicos objetivo.
- **Identifique y gestione nuevas oportunidades de financiamiento y alianzas estratégicas**, tanto institucionales como privadas, que fortalezcan la viabilidad del proyecto.
- **Articule mecanismos de sostenibilidad económica y social**, incorporando prácticas de gestión, impacto y corresponsabilidad cultural.
- **Cierre el proceso con un prototipo, demo, maqueta o documento final validado**, acompañado de una hoja de ruta para su desarrollo, producción o implementación futura.

g) Bibliografía básica y referencias de respaldo

Carpeta general de material disponible para investigación y exploración por parte de los proyectos ubicada en:

<https://drive.google.com/drive/folders/1fzmHRkLjVefw49RYT9GLLkhfI3F10VOd?usp=sharing>

Análisis inicial del proyecto

Resumen ejecutivo

Guardianes Extintos es un ecosistema narrativo transmedia que integra ilustración, literatura poética, realidad aumentada, contenidos web, redes sociales y experiencias museográficas para sensibilizar sobre la crisis de biodiversidad en Colombia. Su propuesta combina arte, ciencia y tecnología en torno a la travesía de un tití cabeciblanco, símbolo de la pérdida de hábitat y de la urgencia de conservación. El proyecto presenta un notable grado de madurez narrativa, técnica y de articulación institucional, con aliados científicos y culturales (Museo Geológico Nacional, Universidad de los Andes, WWF, Instituto Humboldt, entre otros) que validan su contenido y amplifican su alcance educativo.

Su estructura transmedia (libro ilustrado, experiencias RA, videojuegos, sitio web y eventos presenciales) ya ha demostrado impacto con más de **84.000 interacciones digitales**. En la fase actual, el reto principal será consolidar el **prototipo funcional con tres plataformas integradas**, fortalecer la **biblia transmedial** y dejar un modelo escalable y sostenible de largo plazo.

Fortalezas iniciales

- Alto nivel de conceptualización y coherencia entre narrativa, estética e impacto social.
- Ecosistema narrativo claramente definido con interconexión entre medios y públicos.
- Uso innovador y responsable de inteligencia artificial en ilustración, sonido y guion, acompañado de una declaración ética de uso.
- Validación científica y respaldo institucional sólido, garantizando rigor y legitimidad.
- Estrategia de comunicación avanzada, con evidencias de circulación real y participación en ferias y festivales.
- Integración efectiva de públicos juveniles y escolares, con material educativo adaptable.
- Diseño accesible y estética visual híbrida que combina precisión biológica y atractivo popular.

Temas o debilidades a revisar

- Consolidar el documento estructural (biblia transmedial) para asegurar coherencia entre los múltiples medios y definir mejor las rutas de interacción.
- Reforzar la estrategia de sostenibilidad económica más allá del merchandising y la venta de libros, incluyendo proyecciones realistas de monetización digital.
- Documentar de forma rigurosa las pruebas de usuario (encuestas, métricas, retroalimentación cualitativa) para los informes finales.
- Asegurar la interoperabilidad técnica de los filtros RA, WebAR y videojuegos, priorizando compatibilidad multiplataforma.
- Mitigar posibles retrasos logísticos derivados de procesos institucionales (logos, permisos, desembolsos), que ya fueron identificados como “banderas rojas” en la tutoría.
- Fortalecer el proceso de documentación audiovisual del evento en el Museo Geológico como evidencia y pieza narrativa final.

Alcance real de la fase de desarrollo

Durante los dos meses de ejecución, el proyecto puede alcanzar:

- Un prototipo funcional avanzado con tres plataformas integradas (libro impreso, experiencia RA, sitio web interactivo).
- Consolidación de la biblia transmedial y estrategia de sostenibilidad.
- Prueba piloto con usuarios en el evento del Museo Geológico Nacional.
- Video de experiencia final y entrega de piezas gráficas. El alcance está alineado con los requisitos de Crea Digital y puede completarse pese a los retrasos mencionados, siempre que los desembolsos y aprobaciones institucionales se normalicen oportunamente.

Necesidades prioritarias

- **Narrativa y dramaturgia:** afianzar la unidad simbólica del universo y la progresión emocional del viaje del tití; fortalecer los vínculos temáticos entre biodiversidad, memoria ecológica y participación humana.
- **Interactividad / UX / UI:** optimizar las rutas de navegación entre libro, web y RA; garantizar que la experiencia digital sea fluida, intuitiva y accesible; ampliar opciones de inclusión (audio-descripción, subtítulos, accesibilidad cognitiva).
- **Técnica / Prototipado:** estandarizar procesos de desarrollo; generar documentación técnica replicable; definir métricas de uso y reportes de estabilidad.
- **Accesibilidad / Ética / Datos:** mantener la transparencia en el uso de IA y la trazabilidad de derechos de imagen y audio; aplicar principios de accesibilidad universal en todos los soportes.

- **Sostenibilidad / Modelo de negocio:** diseñar un plan financiero escalable que contemple diversificación de productos (videojuego móvil, kits pedagógicos, audiolibros, traducciones) y alianzas institucionales permanentes.
- **Promoción / Circulación / Públicos:** integrar la comunidad educativa y científica en la estrategia de distribución; sistematizar indicadores de impacto (interacciones, descargas, asistencia presencial).
- **Propiedad intelectual (IP) / Licencias:** consolidar el registro de obras (literarias, visuales, audiovisuales y digitales) bajo titularidad clara de Trigeon S.A.S.; definir licencias abiertas para materiales educativos y Creative Commons colaborativos.
- **Gestión de aliados / Recursos:** mantener la red de aliados (museos, universidades, ONGs) y formalizar convenios para continuidad post-convocatoria; fortalecer relaciones internacionales en divulgación científica y arte digital.

Recomendaciones iniciales de acompañamiento

- Priorizar el fortalecimiento de la biblia transmedial y la documentación técnica, integrando narrativas, interfaces y públicos en un solo ecosistema.
- Acompañar la estrategia de sostenibilidad con asesorías en modelos de negocio culturales y monetización digital.
- Apoyar la evaluación de impacto mediante protocolos de prueba y recolección de datos durante el evento del museo.
- Consolidar un plan de circulación post-proyecto, enfocado en educación y exportación cultural.
- Mantener una línea de mentoría técnica en IA aplicada al arte, ética digital y accesibilidad, aprovechando el liderazgo innovador del proyecto.

3 de Octubre de 2025

Plan de Trabajo Individualizado

Proyecto: Dream **Empresa:** 12 Hit Combo! S.A.S(R-Next) **Categoría:** Desarrollo de Videojuegos
Tutor: Luis Ernesto Parra **Convocatoria:** Crea Digital 2025

a) Presentación general y justificación

El presente plan de trabajo tiene como propósito acompañar el desarrollo del videojuego Dream, un proyecto de 12 Hit Combo! S.A.S. (R-Next) seleccionado por la convocatoria Crea Digital 2025 en la categoría de videojuegos. Dream es un videojuego 2D onírico y poético que combina exploración y puzzles, inspirado en un poema que aborda la memoria y el duelo desde una mirada artística y emocional.

Durante la sesión inicial con el equipo(1 octubre de 2025), se acordó enfocar el desarrollo del juego en su núcleo 2D, manteniendo el componente 3D o 2.5D solo como un recurso especial o de bonificación. Esta decisión pedagógica responde a la necesidad de priorizar calidad sobre cantidad, concentrando los esfuerzos del equipo en mecánicas sólidas y una experiencia narrativa coherente.

El acompañamiento técnico se justifica por la necesidad de fortalecer las áreas de diseño de mecánicas, estructuración narrativa, estrategia de comunidad y preparación para publicación comercial (Steam y festivales).

El objetivo es que el equipo logre entregar un vertical slice funcional, pulido y coherente con la visión narrativa, alineado a los lineamientos de Crea Digital y con potencial para ser escalado hacia un producto comercial en 2026.

b) Cronograma con sesiones y entregables

Duración: Octubre a diciembre 2025 (finalizando antes del 1 de diciembre)

Semana	Fecha	Sesión / Actividad	Modalidad	Entregables
1	Octubre 7 al 11	Sesión inicial de diagnóstico y revisión del alcance técnico y narrativo.	Individual	Plan de trabajo ajustado y alcance validado.
2	Octubre 14 al 18	Revisión de prototipo actual (jugabilidad, arte y narrativa).	Individual	Informe técnico de evaluación del build alfa.

Semana	Fecha	Sesión / Actividad	Modalidad	Entregables
3	Octubre 21 al 25	Taller grupal 1: "Diseño de mecánicas significativas" (nivel, balance, coherencia narrativa).	Grupal	Documento de iteración de mecánicas priorizadas.
4	Octubre 28 al 1 Noviembre	Sesión de revisión narrativa y arte sonoro.	Individual	Guía de coherencia narrativa y tono emocional.
5	Noviembre 4 al 8	Asesoría en estrategia de marketing y comunidad (landing page, Steam page, Discord).	Individual	Plan de comunidad y comunicación validado.
6	Noviembre 11 al 15	Taller grupal 2: "Publicación y visibilidad para videojuegos indie" (Steam Next Fest, publishers, métricas).	Grupal	Estrategia de visibilidad y plan de métricas.
7	Noviembre 18 al 22	Revisión técnica del build beta (optimización, accesibilidad, estabilidad).	Individual	Informe de retroalimentación técnica.
8	Noviembre 25 al 29	Sesión de seguimiento y cierre intermedio.	Individual	Consolidado de avances y checklist de cumplimiento.
9	Noviembre 30 al 1 diciembre	Acompañamiento final y validación de entregables.	Individual	Informe final de asistencia técnica y resultados entregado antes del 1 de diciembre.

c) **Metodología de acompañamiento**

Sesiones individuales: diagnóstico, retroalimentación técnica y revisión de builds.

Talleres grupales (mínimo dos): orientados a fortalecer áreas transversales entre equipos de videojuegos (diseño de mecánicas y visibilidad comercial).

Asesorías específicas: seguimiento en narrativa, arte sonoro, gameplay loop y estrategia de lanzamiento.

Evaluaciones intermedias: checklist de progreso y revisión de entregables con retroalimentación escrita.

d) Estrategia pedagógica y competencias a fortalecer

El enfoque pedagógico se basa en el aprendizaje activo, con acompañamiento iterativo y revisiones constantes sobre los builds y entregables del equipo. Se busca promover una autonomía técnica y de gestión, alineada al modelo de producción profesional.

En coherencia con la reunión inicial, se incorporará la reflexión sobre cómo tomar decisiones de diseño técnico y narrativo en especial, sobre el manejo equilibrado entre mecánicas 2D, 2.5D o 3D, para evitar la sobrecarga de sistemas y garantizar que todo lo implementado sea coherente con el flujo del juego y su tono emocional.

Competencias a fortalecer:

1. Integración narrativa y mecánica (game design coherente con el mensaje emocional).
2. Capacidad de decisión sobre alcance técnico y diseño de mecánicas.
3. Optimización técnica del proyecto en Unity (builds, performance y control de calidad).
4. Estrategias de publicación y marketing digital para videojuegos independientes.
5. Desarrollo de comunidad y visibilidad internacional (Steam, Discord, festivales).
6. Gestión ágil de producción (Scrum, sprints y priorización de tareas).

e) Objetivo general y objetivos específicos

Objetivo general: Acompañar al equipo de Dream en la consolidación de una versión beta funcional y coherente con la narrativa, con estándares técnicos y artísticos aptos para distribución digital y eventos internacionales.

Objetivos específicos:

1. Asesorar el diseño y balance de las nuevas mecánicas (agua, luz, tiempo) en coherencia con la narrativa poética.
2. Fortalecer la estructura narrativa y visual para lograr una experiencia emocional completa.
3. Guiar al equipo en la preparación técnica y comunicativa para el lanzamiento en Steam.
4. Optimizar la estrategia de comunidad digital (landing page, Discord, newsletters).
5. Alinear los entregables de Crea Digital con las metas del plan comercial 2026.

f) Resultados de aprendizaje esperados

1. Versión beta funcional del videojuego Dream con coherencia narrativa y mecánica.

- 2.Documentación técnica de diseño, arte y narrativa unificada.
- 3.Página de Steam y landing page activas, con primeras métricas de comunidad.
- 4.Participación activa del equipo en sesiones grupales y presentación de avances en testing público.
- 5.Equipo fortalecido en metodologías ágiles, toma de decisiones técnicas y estrategias de visibilidad internacional.

g) Bibliografía básica y referencias

- Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. CRC Press.
- Fullerton, T. (2018). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CRC Press.
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Keogh, B. (2018). *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*. MIT Press. Enfocado en juegos contemplativos y experiencias sensoriales.
- McDonald, G. (2021). *Empathy Engines: Narrative and Emotion in Indie Games*. Routledge, Ideal para proyectos poéticos y emocionales como Dream.
- Totten, C. (2019). *An Architectural Approach to Level Design*. CRC Press. Relevante para diseñar niveles coherentes con la narrativa y la emoción.
- Rogers, S. (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Wiley.
- Steamworks Documentation: <https://partner.steamgames.com/doc>
- Unity Learn : *Narrative & Artistic 2D Design Modules*: <https://learn.unity.com/>
- GDC Vault: <https://www.gdcvault.com/>: Especialmente charlas de *Journey*, *Gris*, *Inside* y *Ori* sobre narrativa visual y diseño emocional.

Resumen Comentarios de Jurados

Se atenderán los comentarios de los jurados siempre y cuando estén alineados con el compromiso del equipo con Crea Digital.

Jurado 1

El proyecto presenta un buen nivel técnico y artístico, con potencial comercial y coherencia con los objetivos de la convocatoria.

Aunque se encuentra en una etapa temprana, destaca por su estilo visual único y diferenciación en gameplay.

Se recomienda profundizar en cómo los recursos de la convocatoria aportarán al avance del proyecto y su planeación general.

Es importante incluir información más concreta sobre las metas y referencias de juegos similares (duración, narrativa, mecánicas, etc.).

Jurado 2

Las mecánicas de puzzle se sienten un poco mezcladas; es importante asegurar que las físicas de los objetos no se conviertan en gamebreakers.

La mecánica principal no está siendo explorada a profundidad: requiere mayor variación en su uso y más creatividad en el diseño de niveles.

Actualmente la experiencia se percibe como lineal dentro de un puzzle visualmente cambiante; se recomienda desarrollar niveles con múltiples soluciones.

El juego es visualmente bello y promete mucho, pero su carácter de rompecabezas necesita profundización.

A nivel de gameplay, la mecánica carece de innovación y debe reforzarse para mantener el interés y complementar el valor artístico del proyecto.

Jurado 3

El juego presenta una dirección de arte y una propuesta audiovisual sobresalientes; la música y el arte logran transmitir una sensación onírica muy lograda.

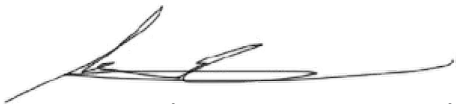
A pesar de algunos aspectos por pulir, el proyecto tiene un alto potencial comercial y puede convertirse en un producto mínimo viable sólido dentro del tiempo y presupuesto presentados.

Se reconoce el valor del enfoque contemplativo y la capacidad de conectar con un público que busca experiencias artísticas diferentes.

Se recomienda fortalecer la presentación del equipo en pitches futuros, estructurando mejor las diapositivas y evitando lecturas monótonas.

En general, el jurado considera que la propuesta es viable, hermosa y merece financiamiento por su proyección positiva.

Firma del Tutor:



Luis Parra/CEO Press Start Evolution

Tutor Crea Digital 2025

Categoría Videojuegos

3 de Octubre de 2025

Plan de Trabajo Individualizado Asistencia Técnica

Proyecto: Capriccio **Empresa:** Dreams Enterprises S.A.S. **Categoría:** Desarrollo de Videojuegos
Tutor: Luis Ernesto Parra **Convocatoria:** Crea Digital 2025

a) Presentación general y justificación

El presente plan tiene como objetivo acompañar a Dreams Enterprises S.A.S. en el desarrollo del videojuego Capriccio, seleccionado por la convocatoria Crea Digital 2025 en la categoría de videojuegos.

Capriccio es un videojuego de plataformas con puzzles 2D protagonizado por un gato griego atrapado en el Laberinto de Minos. Inspirado en la mitología clásica, combina exploración, resolución de acertijos, gestión de recursos y sigilo, con una fuerte identidad artística y sonora basada en los mosaicos griegos y el concepto estético de los capricci arquitectónicos.

El acompañamiento técnico busca fortalecer el desarrollo en tres ejes principales: nivel de pulido técnico, estrategia de proyección comercial y alineación entre diseño, arte y narrativa. Durante la primera sesión con el equipo (2 de octubre de 2025), se definieron las siguientes prioridades:

- 1.Consolidar un MVP sólido (Vertical Slice) con 40 minutos de juego.
- 2.Optimizar el pitch del proyecto para su futura presentación ante publishers y eventos internacionales.
- 3.Implementar estrategias de comunidad y presencia internacional, preparando el camino para el 2026.

b) Cronograma con sesiones y entregables

Duración: Octubre a diciembre 2025 (finalización antes del 8 de diciembre) se agenda una sesión semanal con el equipo teniendo como opcional el sacar una segunda sesión si el proyecto lo requiere.

Semana	Fecha	Sesión / Actividad	Modalidad	Entregables
1	Octubre 7 al 11	Sesión inicial: diagnóstico técnico y revisión de documentación del proyecto.	Individual	Plan de trabajo validado y aprobado.

Semana	Fecha	Sesión / Actividad	Modalidad	Entregables
2	Octubre 14 al 18	Evaluación del prototipo y análisis de flujo de juego.	Individual	Informe técnico con observaciones y prioridades.
3	Octubre 21 al 25	Taller grupal 1: Estrategias de pitching y narrativa visual en videojuegos.	Grupal	Versión inicial del pitch deck revisada.
4	Octubre 28 al 1 Noviembre	Sesión técnica: revisión de arquitectura del proyecto en Unity y pipeline de arte.	Individual	Informe de estructura técnica y flujo de trabajo.
5	Noviembre 4 al 8	Asesoría en estrategia de marketing y comunidad (Steam, Discord, redes).	Individual	Plan de comunidad y estrategia de visibilidad.
6	Noviembre 11 al 15	Taller grupal 2: Validación de MVP y pruebas con usuarios.	Grupal	Resultados de testing interno y checklist de iteración.
7	Noviembre 18 al 22	Sesión de revisión de pitch, marketing y comunidad.	Individual	Pitch deck final ajustado.
8	Noviembre 25 al 29	Sesión de cierre y revisión del MVP.	Individual	Informe final de asistencia técnica y entrega de MVP validado.

c) Metodología de acompañamiento

El proceso de acompañamiento se desarrollará a través de sesiones semanales con una estructura mixta:

Revisiones individuales: Seguimiento técnico, narrativo y de producción.

Talleres grupales: Fortalecimiento de habilidades transversales en pitching, mercado y testing.

Acompañamiento iterativo: Análisis constante de builds y asesoría en la toma de decisiones técnicas y comerciales.

Se implementará una metodología ágil con ciclos de revisión y entregables semanales, asegurando control y trazabilidad de avances.

d) Estrategia pedagógica y competencias a fortalecer

El enfoque pedagógico busca consolidar un aprendizaje aplicado al contexto real de la industria, combinando criterios técnicos, artísticos y de negocio.

Competencias a fortalecer:

1. Diseño de niveles coherente con la narrativa y el ritmo del jugador.
2. Construcción de pitch comercial atractivo para publishers e inversionistas.
3. Estrategias de visibilidad y comunidad digital (Steam, Discord, redes).
4. Gestión ágil de proyectos y producción multidisciplinar.

e) Objetivo general y objetivos específicos

Objetivo general: Guiar al equipo de Capriccio en la consolidación de un MVP técnico y narrativo con proyección comercial y coherente con la identidad visual del proyecto.

Objetivos específicos:

1. Acompañar el desarrollo del vertical slice hasta alcanzar los 40 minutos de experiencia jugable.
2. Fortalecer el proceso de optimización técnica y revisión de diseño de niveles.
3. Asesorar la preparación del pitch y materiales comerciales para 2026.
4. Implementar una estrategia de comunidad digital y medición de impacto.
5. Evaluar métricas de avance técnico y narrativo para garantizar la calidad final del producto.

f) Resultados de aprendizaje esperados:

1. Versión MVP jugable de Capriccio con coherencia narrativa y técnica.
2. Pitch deck estructurado para presentación ante publishers
3. Estrategia de comunidad digital activa (Steam + Discord).
4. Equipo fortalecido en competencias técnicas, de negocio y de visibilidad internacional.

g) Bibliografía básica y referencias:

- Schell, J. (2019). The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press.
- Fullerton, T. (2018). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. CRC Press.
- Totten, C. (2019). An Architectural Approach to Level Design. CRC Press.
- Isbister, K. (2016). How Games Move Us: Emotion by Design. MIT Press, centrado en diseño emocional y engagement, útil para el tono de Capriccio.
- Lankoski, P. & Björk, S. (2015). Game Research Methods: An Overview. ETC Press, recomendable para estructurar y validar pruebas con usuarios.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. MIT Press, para fortalecer la integración entre narrativa y diseño espacial.
- Bateman, C. (2011). Imaginary Games. Zero Books, sobre filosofía y estética aplicada al diseño narrativo.
- Anthropy, A. (2012). Rise of the Videogame Zinesters. Seven Stories Press, relevante para proyectos independientes con identidad artística.
- GDC Vault: <https://www.gdcvault.com/> — Charlas recomendadas: Inside, Fez, Apotheon, Celeste, Hades y Journey.

Resumen Comentarios de Jurados

Se atenderán los comentarios de los jurados siempre y cuando estén alineados con el compromiso del equipo con Crea Digital.

Jurado 1

El proyecto presenta un buen nivel técnico y artístico, con potencial comercial y viabilidad de cumplir los objetivos de la convocatoria.

Aunque está en una etapa temprana, destaca su estilo visual y de gameplay único; se recomienda profundizar en cómo los recursos de la convocatoria ayudarán a lograr las metas del proyecto.

Es importante fortalecer el pitch, mostrando claramente la estrategia para publishers y cómo se insertan los recursos en la planeación total.

La presentación del pitch fue estética y coherente, pero carece de información concreta sobre el alcance final y comparativos de duración, narrativa o mecánicas.

Se recomienda enfocarse en planear y diseñar la mayor cantidad de elementos de gameplay y narrativa posibles durante la convocatoria, priorizando el potencial sobre la completitud.

Jurado 2

El proyecto excede las expectativas visuales y conceptuales de la convocatoria, destacando por su nivel artístico y coherencia técnica.

La propuesta visual y de diseño sorprende por su creatividad y consistencia en la ejecución del concepto.

El jurado considera que Capriccio es el juego más destacado del programa por su originalidad y su creatividad bien aplicada en la mecánica visual y de puzzle.

La integración entre arte y gameplay refleja una madurez conceptual notable dentro de la categoría.

Se recomienda mantener el estándar de calidad actual y priorizar la estabilidad técnica y la claridad del diseño en futuras etapas.

Jurado 3

La propuesta es artísticamente muy llamativa, pero presenta incoherencias entre el concepto del laberinto de Minos y la falta de sensación laberíntica dentro del juego.

Se percibe una desconexión entre la tensión esperada del mito (Minotauro) y la atmósfera tranquila del juego actual, lo que afecta la coherencia del tema.

Aunque el tono contemplativo es valioso, el nivel de desafío no resulta lo suficientemente retador para el público objetivo.

La presentación del pitch no logró aclarar dudas sobre la dirección comercial y el público al que apunta.

Se recomienda armonizar la estética y la narrativa con la jugabilidad, reforzando la sensación de laberinto y tensión progresiva para mejorar el atractivo y la coherencia global del proyecto.

Firma del Tutor:



Luis Parra/CEO Press Start Evolution

Tutor Crea Digital 2025

Categoría Videojuegos

3 de Octubre de 2025

Plan de Trabajo Individualizado Asistencia Técnica

Proyecto: Wonderlucky: Wonderland – Last Kingdom **Empresa:** End Game Interactive Colombia S.A.S. **Categoría:** Desarrollo de Videojuegos **Tutor:** Luis Ernesto Parra
Convocatoria: Crea Digital 2025

a) Presentación general y justificación

El presente plan tiene como objetivo acompañar a End Game Interactive Colombia S.A.S. en el fortalecimiento del videojuego Wonderlucky: Wonderland – Last Kingdom, seleccionado en la convocatoria Crea Digital 2025.

Wonderlucky es un videojuego multijugador táctico en tiempo real que combina sistemas de tower defense, economía tipo gacha y progresión incremental. Su diseño está enfocado en partidas cortas para dispositivos móviles y un modelo free-to-play con alto potencial de retención. El universo narrativo del juego mezcla fantasía y colapso, presentando un reino mágico en ruinas que el jugador debe proteger mediante estrategias, fusiones y gestión de recursos.

Durante la primera reunión con el equipo (2 de octubre de 2025) se establecieron las siguientes prioridades:

El estudio cuenta con amplia experiencia en desarrollo, diseño y business development dentro del sector de videojuegos móviles.

El equipo solicitó apoyo en el área de balance, flow y feedback de las mecánicas, buscando optimizar la experiencia del jugador y la curva de aprendizaje.

El estudio posee experiencia en self-publishing y adquisición/retención de usuarios, por lo que el tutor apoyará en la diversificación de estrategias de monetización y oportunidades comerciales alternativas (venta de IP, distribución con plataformas, partnerships, etc.).

El acompañamiento se centrará en perfeccionar el balance jugable, fortalecer la economía interna y preparar al estudio para la expansión y sostenibilidad comercial del título.

b) Cronograma con sesiones y entregables

Duración: Octubre a diciembre 2025 (finalización antes del 8 de diciembre) – se agenda una sesión semanal con opción a sesiones adicionales según requerimientos del proyecto.

Semana	Fecha	Sesión / Actividad	Modalidad	Entregables
1	Octubre 7 al 11	Sesión inicial: diagnóstico técnico y revisión de balance general del prototipo.	Individual	Plan de trabajo validado y acordado.

Semana	Fecha	Sesión / Actividad	Modalidad	Entregables
2	Octubre 14 al 18	Evaluación de economía in-game y feedback loop.	Individual	Informe técnico con recomendaciones de balance y economía.
3	Octubre 21 al 25	Taller grupal 1: Diseño de flow, ritmo y feedback para retención.	Grupal	Documento de lineamientos de balance jugable.
4	Octubre 28 a Nov 1	Sesión de optimización del sistema gacha y progresión incremental.	Individual	Informe de ajustes y balance de progresión.
5	Noviembre 4 al 8	Asesoría comercial: estrategias de monetización avanzada y diversificación de ingresos.	Individual	Propuesta de modelos alternativos de ingreso (venta, partnerships, bundles).
6	Noviembre 11 al 15	Taller grupal 2: Testing de experiencia y análisis de métricas de retención.	Grupal	Reporte de resultados de pruebas con usuarios.
7	Noviembre 18 al 22	Sesión final de revisión de balance, economía y sostenibilidad.	Individual	Informe final con roadmap de mejoras.
8	Noviembre 25 al 29	Cierre del acompañamiento y revisión de vertical slice optimizado.	Individual	Informe de cierre con validación técnica y comercial.

c) Metodología de acompañamiento

El acompañamiento combina asesorías técnicas, mentoría comercial y sesiones iterativas de balance, aplicando una metodología ágil centrada en resultados.

Revisión técnica y de balance: análisis profundo de las mecánicas, curvas de progresión y sistemas de recompensa.

Talleres grupales: enfoque en retención, economía, feedback visual y sonoro.

Mentoría de negocio: desarrollo de estrategias para diversificación de ingresos y monetización ética.

Evaluaciones intermedias: revisión constante de builds y documentación de mejoras aplicadas.

d) Estrategia pedagógica y competencias a fortalecer

El enfoque pedagógico busca mejorar la capacidad del equipo para balancear, medir y monetizar efectivamente la experiencia de juego, promoviendo la iteración basada en datos y la planificación comercial.

Competencias a fortalecer:

Diseño de balance de economía y dificultad.

Integración de sistemas de progresión y recompensas coherentes.

Optimización del flow jugable y la respuesta del jugador (feedback loops).

Estrategias avanzadas de monetización y partnerships.

Evaluación de retención, engagement y experiencia de usuario mediante métricas.

e) Objetivo general y objetivos específicos

Objetivo general: Acompañar al equipo de Wonderlucky en la optimización de balance, economía y sostenibilidad comercial del proyecto, consolidando un modelo sólido de juego y monetización.

Objetivos específicos:

Mejorar la coherencia y fluidez entre las mecánicas principales y la economía in-game.

Asesorar la estructura de progresión y recompensas para aumentar la retención de jugadores.

Implementar un plan de diversificación comercial para escalar el proyecto.

Fortalecer las estrategias de testing y QA enfocadas en balance y engagement.

Consolidar un MVP con balance pulido y métricas iniciales de retención positiva.

f) Resultados de aprendizaje esperados:

Sistema de balance refinado con métricas verificables de engagement.

Loop de economía y progresión ajustado a los estándares de juegos F2P.

Estrategia de monetización diversificada con rutas comerciales alternativas.

Pitch y presentación comercial fortalecidos.

Vertical slice jugable con experiencia de usuario fluida y retentiva.

g) Bibliografía básica y referencias:

- Reeves, A. (2025). Advanced Monetization Strategies for Mobile Games. Routledge, guía actualizada sobre modelos F2P, métricas de retención y gestión de usuarios en 2025.
- Kang, H. (2024). The Psychology of Gacha: Player Motivation and Design Ethics. MIT Press, análisis moderno del comportamiento del jugador en sistemas gacha.
- Kim, A. J. (2020). Free-to-Play: Making Money From Games You Give Away. CRC Press, estrategias contemporáneas F2P.
- Rogers, S. (2019). Level Up! 2nd Edition. CRC Press ,progresión y feedback loop.
- Rooney, B. (2019). Designing Gacha Games: Systems, Ethics, and Player Psychology. GameDev Press, estudio profundo de mecánicas gacha y economía psicológica.
- GDC Vault: <https://www.gdcvault.com/>, Charlas recientes: AFK Arena 2024 LiveOps Evolution, Monetization and Retention Trends 2025, Merge Dragons! Systemic Design Updates.

Resumen Comentarios de Jurados

Se atenderán los comentarios de los jurados siempre y cuando estén alineados con el compromiso del equipo con Crea Digital.

Jurado 1:

El proyecto presenta un alto nivel técnico y de calidad, con potencial comercial y viabilidad de cumplir los objetivos de la convocatoria.

Aunque aún no se encuentra en un estado ALPHA completo, el prototipo evidencia gran potencial de expansión.

Se recomienda optimizar el pitch mostrando cómo los recursos de la convocatoria impulsarán el paso a BETA o GOLD.

Es clave fortalecer la estrategia de QA para elevar la calidad y asegurar la publicación.

La presentación debe adaptarse mejor a diferentes tipos de público manteniendo un mensaje central sólido.

Jurado 2:

El proyecto tiene un desarrollo sólido y un arte espectacular, aunque similar a Subway Surfers, lo que implica retos de CPI.

El equipo muestra gran madurez y experiencia para aprovechar los recursos disponibles.

Se reconoce el potencial comercial del juego y su camino claro al éxito.

Se recomienda mantener la diferenciación visual y mecánica para competir efectivamente.

El jurado destaca el alto nivel de ejecución y proyección del equipo.

Jurado 3:

Proyecto con gran potencial comercial dentro del género tower defense.

Destaca la calidad de arte y diseño de personajes.

Se sugiere ajustar cronograma y presupuesto para alinearlos con la propuesta técnica.

Reforzar el desarrollo de mecánicas y algoritmos procedurales.

Se recomienda financiación y acompañamiento por su estado avanzado y atractivo comercial.

Firma del Tutor:



Luis Parra/CEO Press Start Evolution

Tutor Crea Digital 2025

Categoría Videojuegos

3 de Octubre de 2025

Plan de Trabajo Individualizado Asistencia Técnica

Proyecto: Farmageddon **Empresa:** Indie Level Studio S.A.S. **Categoría:** Desarrollo de Videojuegos **Tutor:** Luis Ernesto Parra **Convocatoria:** Crea Digital 2025

a) Presentación general y justificación

El presente plan tiene como objetivo acompañar a Indie Level Studio S.A.S. en el fortalecimiento del videojuego Farmageddon, seleccionado en la convocatoria Crea Digital 2025.

Farmageddon es un action roguelike de ritmo rápido ambientado en una granja caricaturesca, donde el jugador enfrenta oleadas de enemigos usando vegetales vivos como armas. A través del humor y la sátira, el juego expone una reflexión sobre los conflictos absurdos y los intereses ocultos detrás de las guerras, combinando acción frenética con crítica social y un tono cómico.

Durante la primera sesión con el equipo (2 de octubre de 2025), se identificaron los siguientes aspectos clave:

El estudio cuenta con amplia experiencia en desarrollo técnico y diseño de videojuegos, así como en business development y distribución internacional.

El equipo solicitó apoyo específico en el área narrativa, buscando fortalecer la conexión entre historia y mecánicas de juego.

Aunque poseen un sólido historial desarrollando proyectos para terceros, desean consolidar su experiencia en self-publishing y monetización sostenible para que sus juegos propios sean una fuente principal de ingresos.

El acompañamiento técnico se centrará en fortalecer la narrativa integrada, optimizar la experiencia de usuario, estructurar una estrategia de publicación efectiva y afianzar la sostenibilidad económica del proyecto.

b) Cronograma con sesiones y entregables

Duración: Octubre a diciembre 2025 (finalización antes del 8 de diciembre) se agenda una sesión semanal con el equipo teniendo como opcional el sacar una segunda sesión si el proyecto lo requiere.

Semana	Fecha	Sesión / Actividad	Modalidad	Entregables
1	Octubre 7 al 11	Sesión inicial: diagnóstico técnico-narrativo y revisión del alcance.	Individual	Plan de trabajo validado y acordado.

Semana	Fecha	Sesión / Actividad	Modalidad	Entregables
--------	-------	--------------------	-----------	-------------

2	Octubre 14 al 18	Análisis de la narrativa actual y su integración con las mecánicas.	Individual	Informe narrativo con propuestas de conexión historia-jugabilidad.
3	Octubre 21 al 25	Taller grupal 1: Narrativa y gameplay: cómo contar historias a través de la acción.	Grupal	Documento de lineamientos narrativos integrados.
4	Octubre 28 a Noviembre 1	Sesión de diseño: ajuste del loop de progresión y experiencia de jugador.	Individual	Informe técnico sobre balance, ritmo y engagement.
5	Noviembre 4 al 8	Asesoría en estrategia de publicación y monetización sostenible.	Individual	Plan de publicación y monetización inicial.
6	Noviembre 11 al 15	Taller grupal 2: Construcción de comunidad y testing público.	Grupal	Plan de comunidad y comunicación.
7	Noviembre 18 al 22	Revisión final de narrativa, marketing y comunidad.	Individual	Guía narrativa definitiva y checklist de publicación.
8	Noviembre 25 al 29	Cierre y revisión de MVP / vertical slice.	Individual	Informe final de avances y resultados de la asistencia técnica.

c) Metodología de acompañamiento

El proceso combinará asesorías personalizadas, talleres grupales y seguimiento iterativo semanal, bajo una metodología ágil centrada en resultados.

Diagnóstico y acompañamiento técnico-narrativo: revisión de builds, guiones y estructura de gameplay.

Talleres colaborativos: orientados a vincular narrativa con mecánicas y estrategias de mercado.

Mentoría comercial: fortalecimiento del modelo de monetización, autopublicación y gestión de comunidad.

Evaluaciones intermedias: control de avances mediante checklist y revisión de hitos.

d) Estrategia pedagógica y competencias a fortalecer

El acompañamiento pedagógico estará enfocado en el desarrollo integral de capacidades narrativas, comerciales y técnicas que consoliden al estudio como desarrollador independiente sostenible.

Competencias a fortalecer:

- 1.Integración entre narrativa y mecánicas de juego.
- 2.Construcción de mundos satíricos coherentes con la jugabilidad.
- 3.Estrategias de autopublicación y marketing digital.
- 4.Monetización sostenible y gestión de comunidad.
- 5.Validación de diseño a través de testing con usuarios.

e) Objetivo general y objetivos específicos

Objetivo general: Acompañar al equipo de Farmageddon en la consolidación de una versión narrativa y técnica robusta, preparada para publicación y sostenibilidad comercial.

Objetivos específicos:

- 1.Fortalecer la narrativa y su integración con las mecánicas del juego.
- 2.Guiar al equipo en el desarrollo de estrategias de autopublicación y monetización sostenible.
- 3.Asesorar la estructura de marketing y comunicación para lanzamiento.
- 4.Consolidar un MVP con calidad técnica y narrativa alineada al tono satírico del proyecto.
- 5.Promover la validación del juego mediante pruebas con usuarios y análisis de métricas.

f) Resultados de aprendizaje esperados:

- 1.Narrativa cohesionada e integrada al gameplay.

2. Estrategia de monetización viable y sostenible.
3. Comunidad activa con canales de comunicación estructurados.
4. Versión MVP lista para testing público o early access.

g) Bibliografía básica y referencias:

- Spyridon, M. (2020). Designing Action Games: Mechanics and Systems for Fast-Paced Play. Routledge, diseño de combate, ritmo y mecánicas de acción rápida.
- Schell, J. (2019). The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press, enfoque práctico para balancear experiencia, diseño y diversión.
- Rogers, S. (2019). Level Up! 2nd Edition. CRC Press, progresión, diseño de niveles y sistemas roguelike.
- Isbister, K. (2021). Better Game Characters by Design: A Psychological Approach. CRC Press, creación de personajes y humor en entornos interactivos.
- Nutt, C. (2022). Roguelike Design Patterns and Player Motivation. GameDev Press, estructuras de diseño y motivación en roguelikes modernos.

Resumen Comentarios de Jurados

Se atenderán los comentarios de los jurados siempre y cuando estén alineados con el compromiso del equipo con Crea Digital.

Jurado 1:

El proyecto presenta un alto nivel técnico y visual, con potencial comercial y viabilidad de alcanzar los objetivos de la convocatoria.

Aunque aún no se encuentra en estado ALPHA completo, el MVP demuestra un gran potencial.

Se recomienda optimizar el pitch para resaltar cómo los recursos del programa impulsarán el paso a versión BETA.

Es clave incluir un bloque narrativo más fuerte que refuerce la identidad y humor del juego.

Priorizar el desarrollo de comunidad y estrategia de adquisición de jugadores.

Jurado 2:

Una propuesta muy fuerte y sólida, de las mejores presentadas.

El equipo demuestra conocimiento profundo del mercado y claridad estratégica.

El juego destaca por su creatividad y solidez técnica.

Se considera un proyecto con capacidad real de cumplir lo que promete.

Recomendación: mantener el nivel de calidad actual y acelerar pruebas de monetización.

Jurado 3:

El juego se encuentra en un punto ideal para acompañamiento; su cronograma y presupuesto son coherentes.

La propuesta gráfica, dinámica y mecánica son sobresalientes.

El proyecto tiene un potencial comercial muy alto.

El pitch fue claro y convincente, mostrando madurez del equipo.

Se recomienda financiación y acompañamiento para su publicación.

Firma del Tutor:



Luis Parra/CEO Press Start Evolution

Tutor Crea Digital 2025

Categoría Videojuegos



PLAN DE ASISTENCIA TÉCNICA PROGRAMA CREA DIGITAL 2025

La Asistencia Técnica del programa Crea Digital 2025, enmarcada en el Convenio Interadministrativo No. 1409-2025 entre el Fondo Único de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y la Corporación Colombia Crea Talento – CoCrea, constituye la Línea 1 del proyecto, orientada a fortalecer la calidad, sostenibilidad y proyección de los contenidos digitales seleccionados en las categorías de Series Animadas, Videojuegos, Narrativas Transmedia y Proyectos de Grupos Étnicos.

El plan de asistencia técnica se concibe como un proceso de acompañamiento integral que articula asesorías técnicas, creativas y estratégicas diseñadas a la medida de cada proyecto, con el fin de consolidar sus capacidades narrativas, metodológicas, comunicativas y tecnológicas. En coherencia con el Anexo Técnico del convenio, la asistencia técnica inicia con una fase de caracterización diagnóstica, que permite identificar necesidades específicas en aspectos conceptuales, técnicos, financieros, de circulación y de escalamiento. A partir de estos resultados, se construye un plan de asistencia técnica que define objetivos, resultados de aprendizaje, cronogramas, estrategias pedagógicas, entre otros.

I. Presentación del programa de asistencia técnica

1. Introducción general y justificación

En el marco de la Convocatoria Crea Digital 2025, se implementa la asistencia técnica que permitirá fortalecer las capacidades de productores creativos digitales del país, impulsando la innovación, la circulación y la sostenibilidad de los contenidos desarrollados por los beneficiarios.

Con el fin de fortalecer el programa Crea Digital en el marco del Convenio Interadministrativo No. 1409 de 2025, CoCrea y el Fondo Mixto de Cultura de Nariño (FMCN) suscribieron el Convenio Interadministrativo No. 135 de 2025, mediante el cual se destinan los recursos necesarios para la contratación de expertos de la industria cultural y digital encargados de brindar acompañamiento técnico a los beneficiarios de la convocatoria. Este apoyo tiene como propósito orientar, fortalecer y consolidar las capacidades de los equipos seleccionados en aspectos creativos, técnicos, narrativos, de gestión y circulación, garantizando que los proyectos alcancen estándares de calidad, innovación y sostenibilidad acordes con las dinámicas contemporáneas del sector creativo digital.

2. Caracterización de los proyectos seleccionados

¿Cuál considera que es la principal necesidad actual para fortalecer su proyecto?

Acompañamiento en gestión de proyectos creativos o tecnológicos	2 votos	11%
Asesoría en diseño de modelos de negocio y sostenibilidad	6 votos	33%
Conocimiento de personas que conozcan sobre entidades y personas específicas que se puedan contactar en los procesos de comercialización a futuro	1 voto	6%
Equipos audiovisuales	1 voto	6%
Formación en herramientas o software especializado	1 voto	6%
Fortalecimiento en procesos de producción o postproducción	5 votos	28%
Marketing y comercialización	1 voto	6%
Marketing, divulgación y campañas de lanzamiento al mercado	1 voto	6%

Análisis: La más votada es Modelos de Negocio (33%), lo que indica que los beneficiarios están pensando más allá de la simple creación del producto y se preocupan por su viabilidad a largo plazo. Seguidamente, tenemos el Fortalecimiento en procesos de producción con un 28%, lo cual indica que los beneficiarios requieren habilidades y técnicas evolutivas para la creación de sus productos. La necesidad de Gestión de Proyectos con un 11% muestra un balance entre la necesidad de estructurar el trabajo (gestión) y la de mantenerse técnicamente actualizados (software).

¿Cuál de los siguientes aspectos considera que presenta mayores retos en su proyecto?

• Distribución y divulgación	1 voto	6%
• Distribución, comercialización o escalamiento de los productos	13 votos	72%
• Integración de contenidos culturales y narrativos con tecnología	1 voto	6%
• Procesos de programación, animación o modelado digital	2 votos	11%
• Retrasos en la convocatoria y pagos.	1 voto	6%

Análisis: Este es el gráfico más concluyente de toda la encuesta. Una abrumadora mayoría (72%) de los beneficiarios identifica que su principal reto es la comercialización y el

escalamiento, es decir cómo llevar el producto al mercado, distribuirlo y hacerlo crecer. Esto sugiere que los beneficiarios tienen productos en etapas avanzadas o terminados, pero están estancados en la fase de "lanzamiento al mercado".

¿Cómo calificaría la capacidad instalada de su organización o equipo para ejecutar el proyecto?

- Suficiente – contamos con todos los equipos y licencias necesarias: 10 votos (56%)
- Parcial – tenemos parte de los recursos, pero requerimos apoyo adicional: 5 votos (28%)
- Limitada Básica – dependemos de aliados externos o servicios compartidos: 3 votos (17%)

Análisis: Los resultados están divididos casi exactamente por la mitad. El 56% se siente "Suficiente", lo cual es una excelente noticia, indicando que la mitad de la cohorte tiene el músculo técnico para ejecutar. Sin embargo, un 44% (casi la otra mitad) se siente "Parcial o limitado", lo que significa que, aunque operativos, tienen cuellos de botella tecnológicos que podrían frenar su escalamiento.

¿Qué tan consolidado considera que está el modelo de gestión de su proyecto o empresa?

- En desarrollo – tenemos estructura básica, pero falta formalización: 7 votos (39%)
- Muy consolidado – contamos con procesos definidos y roles claros: 10 votos (56%)
- En etapa inicial – estamos definiendo procesos y roles: 1 votos (6%)

Análisis: La mayoría de los beneficiarios (56%) se encuentra en una etapa de Muy consolidado evidenciando que están plenamente organizados, con procesos, roles, métricas y seguimiento de la gestión que facilita llevar a cabo los procesos de producción. La categoría En desarrollo implica que no están empezando de cero, pero necesitan de un acompañamiento que les permita formalizar y estructurar sus procesos internos, definir roles claramente y formalizar su operación. Están pasando de ser un "proyecto creativo" a ser una "empresa sostenible".

¿Con qué tipo de aliados cuenta actualmente para fortalecer su iniciativa?

- Empresas privadas o del sector tecnológico 7 39%

- | | | |
|---|---|-----|
| • Entidades públicas o fondos de fomento | 3 | 17% |
| • No contamos aún con aliados estratégicos | 3 | 17% |
| • Universidades, centros de investigación o incubadoras | 5 | 28% |

Análisis: El capital relacional de los beneficiarios está fuertemente cargado hacia lo tecnológico y académico (39% + 28% = 67%). Tienen conexiones con sus pares (otras empresas) y con la academia (universidades), lo cual es excelente para el desarrollo de producto y la innovación. Sin embargo, existe una debilidad muy marcada en las alianzas estratégicas con entidades públicas, fondos de fomento o no tiene aliados 34%, pues implicar desconocimiento de la oferta institucional o la falta de visión y estrategias de búsqueda de recursos y oportunidades.

¿Qué tan preparado se siente para la presentación de un pitch?

En proceso de preparación	7	39%
Totalmente listo para la presentación en un mercado	11	61%

Análisis: Este es uno de los puntos más fuertes de la cohorte. Una gran mayoría del 61% (11 encuestados) se siente "Totalmente listo para la presentación en un mercado". El 39% restante (7 encuestados) está "En proceso de preparación". Esto implica que no se deben realizar talleres básicos de "Cómo hacer un pitch" pues ya se superó esa etapa; asimismo, ofrecer clínicas de pitch con sesiones de práctica y pulido con expertos, no de creación desde cero.

¿Cuenta su equipo con conocimientos sobre comunicación estratégica de proyectos?

- | | | |
|---|---|-----|
| • Conocemos los conceptos, pero necesitamos acompañamiento: | 6 | 33% |
| • Escaso conocimiento sobre el tema: | 4 | 22% |
| • Sí, tenemos experiencia en divulgación con medios y redes sociales: | 8 | 44% |

Análisis: Esta es un área de fortaleza relativa para la cohorte. Una mayoría (44%) siente que tiene experiencia en divulgación y redes sociales. Esto es coherente con la naturaleza de los proyectos digitales. Sin embargo, es crucial diferenciar "divulgación" (comunicar, tener seguidores) de "marketing" (vender, convertir clientes). Aunque se sientan fuertes, el 55% que pide fortalecer el área no es menor.

CONCLUSIONES

En términos generales, los resultados de la encuesta de caracterización de necesidades técnicas de los beneficiarios de Crea Digital 2025 evidencian la importancia de fortalecer capacidades tanto en el ámbito técnico como en la gestión estratégica de los proyectos. Se

recomienda diseñar planes de formación segmentados según los niveles de madurez de los equipos y la naturaleza de las categorías del programa (audiovisual, videojuegos, transmedia, grupos étnicos.). Esto permitirá ofrecer acompañamientos personalizados que aborden temas prioritarios como la gestión financiera, la sostenibilidad de los modelos de negocio, la comercialización de productos culturales y el uso estratégico de herramientas digitales para la producción y distribución de contenidos.

Asimismo, se sugiere impulsar estrategias integrales de fortalecimiento, combinando formación, mentorías y comunidades de práctica que fomenten el aprendizaje colaborativo entre beneficiarios. Las entidades ejecutoras deberían priorizar la creación de espacios de conexión intersectorial (entre industrias creativas, tecnológicas y educativas), promoviendo alianzas que amplíen las oportunidades de circulación, internacionalización y escalabilidad de los proyectos. Finalmente, el seguimiento a los beneficiarios debería incluir métricas de impacto que midan el avance en sus capacidades técnicas, de gestión y sostenibilidad, garantizando que los esfuerzos de fortalecimiento tengan continuidad más allá de la convocatoria.

Estos resultados evidencian la necesidad de fortalecer las competencias comunicativas y de posicionamiento estratégico, aspectos clave para la proyección y sostenibilidad de las producciones creativas digitales.

Así las cosas, el Plan de Asistencia Técnica tiene como propósito ofrecer a cada beneficiario un proceso formativo, metodológico y creativo ajustado a sus necesidades específicas, orientado al fortalecimiento de sus competencias conceptuales, metodológicas, comunicativas y técnicas. Este plan busca asegurar la calidad, pertinencia y sostenibilidad de las iniciativas, promover el intercambio de saberes y consolidar una red de aprendizaje colaborativo que contribuya a la transformación cultural y digital del país.

El acompañamiento se implementará a través de una metodología mixta, que integra sesiones sincrónicas y asincrónicas, talleres colectivos, asesorías personalizadas, espacios de diagnóstico y procesos de retroalimentación y sistematización de aprendizajes. Todas las actividades serán registradas como evidencia del progreso y servirán como insumo para la construcción de la memoria técnica y pedagógica del convenio.

Derivado de este Plan de Asistencia Técnica Integral, se elaborarán planes de asistencia técnica individualizados para cada proyecto beneficiario, en los cuales se definirán las áreas específicas de intervención, los objetivos específicos, el cronograma y los entregables correspondientes, garantizando un acompañamiento ajustado a la naturaleza y grado de desarrollo de cada iniciativa.

II. Objetivo general y objetivos específicos

1. Objetivo general

Fortalecer las capacidades técnicas, creativas, narrativas y de gestión de los proyectos beneficiarios de la convocatoria Crea Digital 2025, mediante un proceso de asistencia técnica adaptado a sus características y necesidades, que promueva la calidad, sostenibilidad y proyección de sus resultados.

2. Objetivos específicos

- Diagnosticar fortalezas y oportunidades de mejora en las áreas narrativas, técnicas y de gestión de cada proyecto.
- Diseñar e implementar planes individualizados de acompañamiento técnico según las necesidades identificadas.
- Potenciar las competencias profesionales de los equipos beneficiarios mediante formación práctica y asesorías personalizadas.
- Documentar los aprendizajes y generar una memoria técnica que contribuya al posicionamiento de Crea Digital

III. Resultados de aprendizaje esperados para los beneficiarios

Como resultado del proceso de asistencia técnica, cada proyecto contará con un plan técnico individual que orientará su desarrollo y definirá las estrategias más adecuadas para fortalecer sus capacidades y alcanzar los objetivos propuestos.

Los equipos beneficiarios habrán fortalecido sus competencias conceptuales, metodológicas, comunicativas y técnicas, incorporando herramientas que les permitan optimizar sus procesos creativos, de gestión y producción, así como mejorar la calidad y sostenibilidad de sus contenidos digitales.

Al finalizar el acompañamiento, los beneficiarios estarán preparados para presentar y posicionar sus proyectos en espacios de circulación, mercados y ferias especializadas, demostrando un mayor nivel de madurez técnica, narrativa y comercial.

Finalmente, se elaborará un documento consolidado de sistematización de aprendizajes y buenas prácticas, que recopile las experiencias, resultados y lecciones derivadas del proceso, sirviendo como referente para el fortalecimiento continuo del ecosistema creativo y digital del país.

IV. Competencias por fortalecer

Las competencias se estructuran de forma progresiva, en correspondencia con las fases naturales de los proyectos: conceptualización, planeación, producción, validación y sostenibilidad. Su aplicación abarca los ámbitos de animación, videojuegos, narrativas transmedia y contenidos desarrollados por grupos étnicos.

Si bien se presentan las competencias por fortalecer de manera integral como marco de referencia, el fortalecimiento de estas dependerá de las necesidades específicas identificadas por los tutores en cada proyecto, garantizando un acompañamiento flexible y pertinente. A continuación, se describen las competencias que los tutores podrán considerar como referencia para el proceso de asistencia técnica, sin que sea obligatorio abordarlas en la totalidad de los proyectos.

1. Competencias conceptuales

Robustecer la capacidad de los equipos para estructurar ideas coherentes, pertinentes y culturalmente significativas. Se trabajará la construcción de universos conceptuales y narrativos sólidos, la definición del público objetivo y la pertinencia territorial, y la integración de identidad cultural. El resultado esperado es que los proyectos cuenten con una base conceptual y narrativa clara, articulada con su propósito comercial y/o de circulación.

2. Competencias metodológicas

Desarrollar habilidades para planear, organizar y gestionar procesos creativos y técnicos. Se abordará el diseño de cronogramas y flujos de trabajo, la asignación de roles y responsabilidades, el uso de metodologías ágiles y herramientas de gestión digital, así como el monitoreo de avances, control de calidad y resolución de cuellos de botella. El resultado esperado es que los proyectos cuenten con una estructura metodológica definida que optimice tiempos y recursos.

3. Competencias comunicativas

Potenciar la capacidad de los equipos para comunicar sus ideas, presentar avances y posicionar sus proyectos. Se trabajará narrativa visual y argumentación estratégica; en la elaboración de materiales de presentación como pitch, teasers, dossiers y biblias; en la comunicación efectiva en entornos digitales y presenciales; y en la validación con públicos y retroalimentación participativa. El resultado esperado es que los proyectos tengan capacidad para comunicar su propuesta de manera clara, atractiva y estratégica.

4. Competencias técnicas

Consolidar habilidades de ejecución y calidad técnica durante el desarrollo y la producción. Se abordará la implementación de flujos de producción en animación, videojuegos o transmedia, la integración de herramientas digitales y software especializado, la aplicación de estándares técnicos y la accesibilidad e innovación tecnológica.

El resultado esperado es que los proyectos alcancen una ejecución técnica sólida con su propuesta narrativa.

5. Competencias en sostenibilidad y evaluación

Fortalecer la reflexión crítica y la gestión a largo plazo de las iniciativas. Se trabajará en la sistematización de experiencias y buenas prácticas, la evaluación de logros y aprendizajes, el diseño de estrategias de sostenibilidad económica y la creación de alianzas estratégicas para la circulación y continuidad de los proyectos.

V. Programa y cronograma de asistencia técnica

El proceso de asistencia técnica se desarrollará en tres fases articuladas de manera progresiva:

Fase 1. Diagnóstico y planeación (septiembre 2025)

Análisis de resultados de caracterización, reuniones iniciales con cada proyecto y diseño del plan individual de asistencia técnica. Entregable: plan de asistencia técnica individualizado.

Fase 2. Acompañamiento y formación (septiembre a noviembre 2025)

Sesiones sincrónicas mensuales (mínimo cinco horas por proyecto mensuales), dos talleres grupales de fortalecimiento técnico y narrativo, asesorías personalizadas y acompañamiento continuo.

Entregable: bitácoras de seguimiento y evidencias de actividades.

Fase 3. Cierre y sistematización (diciembre 2025)

Consolidación de aprendizajes y buenas prácticas, elaboración del informe final y diligenciamiento de la encuesta de evaluación CoCrea.

Entregable: informe final consolidado y encuesta CoCrea.

VI. Metodología de acompañamiento y estrategias pedagógicas previstas

La metodología de acompañamiento del Plan de Asistencia Técnica del programa Crea Digital 2025 está diseñada para garantizar un proceso integral, flexible y adaptado a las características de los proyectos beneficiarios. En coherencia con los lineamientos establecidos en el Anexo Técnico del Convenio Interadministrativo No. 1409-2025, esta metodología combina componentes formativos, creativos y de gestión, orientados al fortalecimiento de las capacidades conceptuales, técnicas, metodológicas y comunicativas de los equipos seleccionados.

El acompañamiento se desarrollará bajo un enfoque mixto, que articula actividades como sesiones de tutoría y asesorías personalizadas, así como la revisión de documentos, la retroalimentación escrita y el acceso a materiales de apoyo técnico y pedagógico. Esta combinación permite ofrecer un acompañamiento continuo y flexible, facilitando la participación de los equipos en distintas regiones del país y optimizando los tiempos de aprendizaje.

Cada tutor diseñará un plan individual de asistencia técnica por proyecto, a partir de la caracterización inicial, de los diagnósticos realizados en la Fase 1 y del plan de asistencia técnica integral. Estos planes definirán los objetivos específicos, las áreas de intervención, el cronograma de actividades y los entregables parciales. El proceso se documentará mediante bitácoras de seguimiento, actas de sesión y reportes de avance, que servirán como evidencia del progreso y como insumo para la memoria técnica del convenio.

La metodología promueve un aprendizaje colaborativo y experiencial, basado en la interacción entre tutores y beneficiarios. Se fomentará el intercambio de saberes entre los diferentes equipos participantes, la discusión crítica sobre los proyectos en curso y la construcción de soluciones colectivas frente a los desafíos técnicos, narrativos y de sostenibilidad. Además, se promoverán espacios de retroalimentación cruzada, donde los participantes podrán compartir avances y recibir observaciones constructivas por parte de sus pares.

Las estrategias pedagógicas previstas se fundamentan en principios de aprendizaje activo, pertinencia y transferencia de conocimiento, garantizando que los beneficiarios puedan aplicar de manera inmediata los contenidos trabajados a sus procesos de producción. Entre las principales estrategias se destacan:

- Asesorías especializadas individuales, enfocadas en resolver necesidades técnicas o creativas específicas de cada proyecto.
- Sesiones de revisión y retroalimentación, en las que los tutores acompañarán el desarrollo de los productos y propondrán ajustes para mejorar su calidad.
- Laboratorios de cocreación y pitch, que permitirán a los equipos ejercitar habilidades de comunicación, presentación y validación de sus propuestas ante audiencias y potenciales aliados.
- Materiales pedagógicos complementarios, tales como guías, plantillas, referencias bibliográficas y recursos digitales, que facilitarán el aprendizaje autónomo.

En conjunto, esta metodología busca consolidar un proceso de fortalecimiento integral, que no solo potencie la calidad técnica y creativa de los proyectos, sino que también promueva la sostenibilidad, la innovación y la articulación del talento colombiano dentro del ecosistema de la industria creativa digital.

VII. Entregables del Plan por tutor:

A continuación, se describen los entregables de cada tutor:

1. Plan de trabajo individualizado de asistencia técnica por proyecto.
2. Bitácoras de seguimiento y evidencias de sesiones y talleres.
3. Informes técnicos individuales por proyecto.
4. Informe final consolidado del acompañamiento.
5. Encuesta de evaluación diligenciada.

VIII. Bibliografía básica

- Departamento Nacional de Planeación (DNP). (2022). *Plan Nacional de Desarrollo 2022-2026: Colombia potencia mundial de la vida*. <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Prensa/Publicaciones/plan-nacional-de-desarrollo-2022-2026-colombia-potencia-mundial-de-la-vida.pdf>
- Cultura, M. d. (1997). Ley 397 de 1997. Obtenido de https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=337
- Cultura, M. d. (2022). Plan Nacional 2022-2032 "Cultura para la protección de la vida y el territorio". Obtenido de <https://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Documents/Comunicaciones/Plan%20Nacional%20de%20Cultura%202022-2032.pdf>

- Fundación Karisma. (s. f.). *Cultura digital*. Recuperado de <https://web.karisma.org.co/cultura-digital/>
- Ministerio de Cultura de Colombia. (s. f.). *Política de cultura digital*. https://oibc.oei.es/uploads/attachments/475/11_politica_cultura_digital.pdf
- Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – MinTIC (2023). *Estrategia Nacional Digital 2023-2026: Conectividad y tecnología para cambiar la vida*. Bogotá D.C
- UNESCO. (s. f.). *Tecnologías digitales en el sector cultural*. <https://www.unesco.org/es/mondiacult/digital-technologies-culture-sector>
- UNESCO (2013). *Creative Economy Report: Widening Local Development Pathways*. París / Nueva York.
- UNCTAD (2022). *Creative Economy Outlook 2022: Overview of Trends in International Trade in Creative Industries*. Naciones Unidas.
- Departamento Nacional de Planeación (DNP). (2017). *Ley 1834 por medio de la cual se fomenta la economía creativa*.
- Cultura, M. d. (2020). *Ley 397 de 1997. Política Pública integral de la Economía Creativa*

Información general sobre respuestas Activo

Respuestas

18



Tiempo promedio

28:02



Duración

1 Días



1. Nombres y Apellidos Representante Legal

18
Respuestas

Respuestas más recientes

"Julio Ricardo Mosquera Murillo"

"Rafael Alberto Erazo Ramirez"

"Ángela Patricia Carabalí Giraldo"

...

1 encuestados (6%) respondieron Loly Nereida Juagibioy Muchachasoy para esta pregunta.

José Roberto Ardila García Jaime Antonio Smith Rovira Daniel Vélez Carvajal
ROCHA SILVA CARLOS ANDRES Rafael Alberto Erazo Ramirez Julio Ricardo Mosquera Murillo
Esteban Parra Veñasquez Loly Nereida Juagibioy Muchachasoy JUAN PABLO GOMEZ SALAMANA
Ludwwin EspitiaEdison Chamapuro Ángela Patricia Carabalí Giraldo Mauricio Betancourt Hurtado
ZOILA COLOMBIA ZUÑIGA PAREDES Julián Andrés Sánchez Quiñones
Juan Manuel Escobar Villegas Ana Paola Arbelaez GILBERTO CHICUNQUE BUESAQUILLO

2. Número de Documento de Identidad del Representante Legal

18
Respuestas

Respuestas más recientes

"11789122"

"16.792.697"

"21.527.218"

...

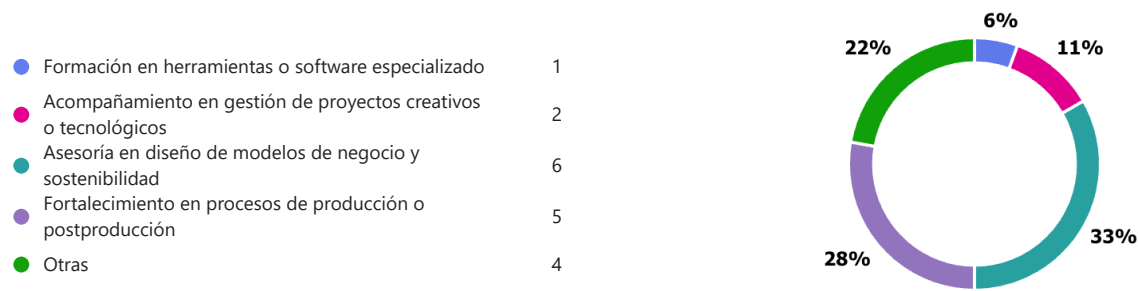
18
Respuestas

Respuestas más recientes
"Corporación Nelson Mandela"
"BORONDO ANIMATION STUDIOS SAS"
"Carabalí Films & New Media"
...

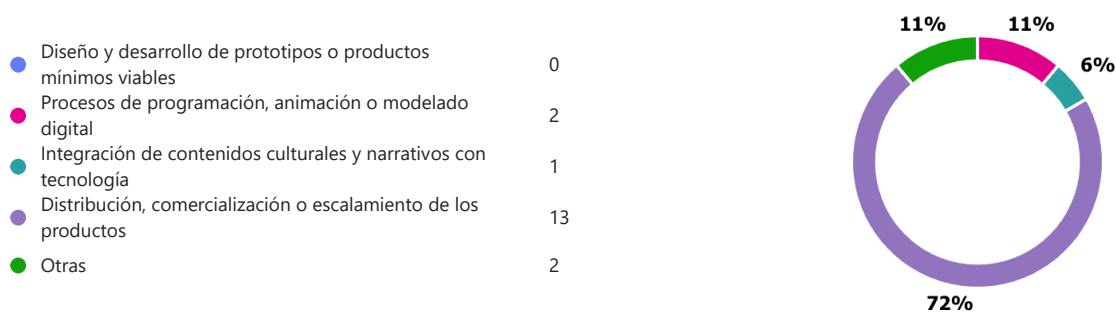
1 encuestados (6%) respondieron BORONDO ANIMATION STUDIOS SAS para esta pregunta.

Grupo Editorial MneMosine Trigeon PACIFICO COLOMBIANO FUNCOPACOL Hit Combo
BA studios New Media Corporación Jajañ Resguardo Rio Pichima ASOCIACION JAJEM
Hierroanimación SAS BORONDO ANIMATION STUDIOS SAS DREAMS ENTERPRISES SAS
Indie level studio Carabalí Films Corporación Nelson Mandela NOCROMA SAS
Dinamita Animación SAS END GAME INTERACTIVE COLOMBIA SAS
Demiurgo LATAM SAS FUNDACION COMUNIDADES

4. En relación con las capacidades conceptuales de su equipo de trabajo, ¿Cuál considera que es la principal necesidad actual para fortalecer su proyecto?

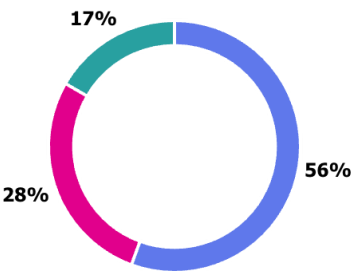


5. ¿Cuál de los siguientes aspectos considera que presenta mayores retos en su proyecto?



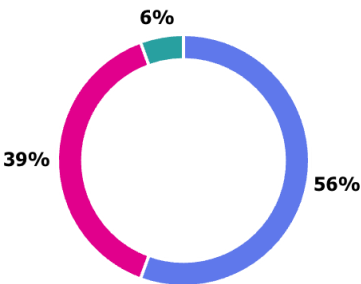
6. En términos de infraestructura y recursos tecnológicos, ¿Cómo calificaría la capacidad instalada de su organización o equipo para ejecutar el proyecto?

Suficiente – contamos con todos los equipos y licencias necesarias	10
Parcial – tenemos parte de los recursos, pero requerimos apoyo adicional	5
Limitada – dependemos de aliados externos o servicios compartidos	3
Insuficiente – carecemos de equipos o herramientas básicas	0



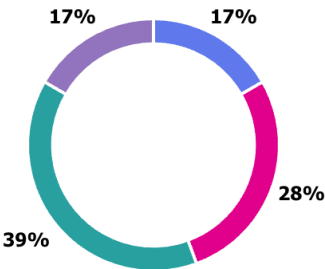
7. ¿Qué tan consolidado considera que está el modelo de gestión de su proyecto o empresa?

Muy consolidado – contamos con procesos definidos y roles claros	10
En desarrollo – tenemos estructura básica, pero falta formalización	7
Inicial – dependemos de la gestión individual de los creadores	1
No contamos con modelo de gestión estructurado	0



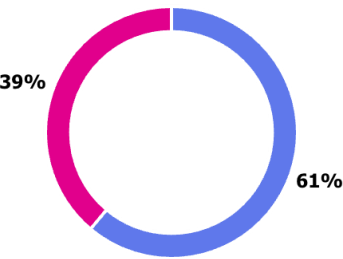
8. ¿Con qué tipo de aliados cuenta actualmente para fortalecer su iniciativa?

Entidades públicas o fondos de fomento	3
Universidades, centros de investigación o incubadoras	5
Empresas privadas o del sector tecnológico	7
No contamos aún con aliados estratégicos	3



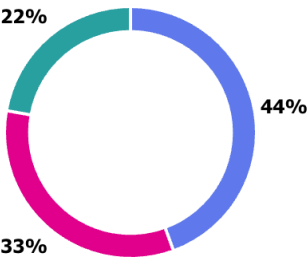
9. ¿Qué tan preparado se siente para la presentación de un Pitch?

Totalmente listo para la presentación en un mercado	11
En proceso de preparación	7
Con elementos listos para construir un Pitch	0
Nunca he presentado un Pitch	0



10. ¿Cuenta su equipo con conocimientos sobre comunicación estratégica de proyectos?

Sí, tenemos experiencia en divulgación con medios y redes sociales	8
Conocemos los conceptos, pero necesitamos acompañamiento	6
Escaso conocimiento sobre el tema	4
No tenemos ningún conocimiento sobre comunicación estratégica	0



REGISTRO DE FIRMAS ELECTRONICAS

Acta Comité Operativo No.13_con anexos

Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones
gestionado por: azsign.com.co



Escanee el código
para verificación

Id Acuerdo: 20251029-162228-1777e1-95223216

Creación: 2025-10-29 16:22:28

Estado: Finalizado

Finalización: 2025-10-30 10:35:47

Aprobación: Aprobó

ANDRES ENRIQUE GALINDO BERNAL

79900265

aegalindo@mintic.gov.co

Subdirector de Industria de TI

MinTIC

Aprobación: Aprobó

Paola Andrea Rivera Ordoñez

1014236166

privera@mintic.gov.co

Revisión: Revisó

Jana Maria Pimiento Murillo

1015421387

jpimiento@mintic.gov.co

Contratista

Subdirección de Industria de TI

Revisión: Revisó

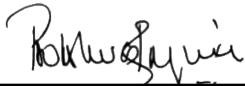
Yaneth Montoya García

52706458

ymontoya@mintic.gov.co

Profesional especializado

MinTIC

REGISTRO DE FIRMAS ELECTRONICAS		 Escanee el código para verificación
Acta Comité Operativo No.13_con anexos		
Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones gestionado por: azsign.com.co		
Id Acuerdo: 20251029-162228-1777e1-95223216		Creación: 2025-10-29 16:22:28
Estado: Finalizado		Finalización: 2025-10-30 10:35:47
Aprobación: Aprobó		
		
<hr/>		
OSCAR MEDINA SANCHEZ 19414676 oscarm@colombiacrea.org SUBDIRECTOR CORPORATIVO COLOMBIA CREA TALENTO COCREA		
Aprobación: Aprobó		
		
<hr/>		
Paola Vives Baquero 52644626 paola.vives@colombiacrea.org Coordinadora PIC CoCrea		

REPORTE DE TRAZABILIDAD			 Escanee el código para verificación
Acta Comité Operativo No.13_con anexos			
Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones gestionado por: azsign.com.co			
Id Acuerdo: 20251029-162228-1777e1-95223216		Creación: 2025-10-29 16:22:28	
Estado: Finalizado		Finalización: 2025-10-30 10:35:47	
TRAMITE	PARTICIPANTE	ESTADO	ENVIO, LECTURA Y RESPUESTA
Revisión	Yaneth Montoya García ymontoya@mintic.gov.co Profesional especializado MinTIC	Aprobado	Env.: 2025-10-29 16:22:33 Lec.: 2025-10-29 16:23:21 Res.: 2025-10-29 16:23:34 IP Res.: 181.78.72.25
Revisión	Jana Maria Pimiento Murillo jpimiento@mintic.gov.co Contratista Subdirección de Industria de TI	Aprobado	Env.: 2025-10-29 16:23:34 Lec.: 2025-10-29 16:43:49 Res.: 2025-10-29 16:44:37 IP Res.: 191.156.43.153
Aprobación	Paola Andrea Rivera Ordoñez privera@mintic.gov.co	Aprobado	Env.: 2025-10-29 16:44:37 Lec.: 2025-10-29 17:09:03 Res.: 2025-10-29 17:09:24 IP Res.: 191.156.41.183
Aprobación	ANDRES ENRIQUE GALINDO BERNAL aegalindo@mintic.gov.co Subdirector de Industria de TI MinTIC	Aprobado	Env.: 2025-10-29 17:09:24 Lec.: 2025-10-29 17:19:28 Res.: 2025-10-29 17:19:57 IP Res.: 191.156.34.22
Aprobación	Paola Vives Baquero paola.vives@colombiacrea.org Coordinadora PIC CoCrea	Aprobado	Env.: 2025-10-29 17:19:57 Lec.: 2025-10-29 17:55:58 Res.: 2025-10-29 17:56:11 IP Res.: 186.84.20.208
Aprobación	OSCAR MEDINA SANCHEZ oscarm@colombiacrea.org SUBDIRECTOR CORPORATIVO COLOMBIA CREA TALENTO COCREA	Aprobado	Env.: 2025-10-29 17:56:11 Lec.: 2025-10-30 10:35:40 Res.: 2025-10-30 10:35:47 IP Res.: 190.68.150.7